

PEŁNE WERSJE GIER

4CD

JEST TEŻ W WERSJI DVD

REPUBLIC THE REVOLUTION
THIEF DINO CRISIS 2

CD-ACTION

RECENZJE

TES IV: OBLIVION

OJCIEC CHRZESTNY: GRA

COMMANDOS STRIKE FORCE

CALL OF CTHULHU

DARK CORNERS OF THE EARTH

MEGAZAPOWIEDŹ

RESIDENT EVIL 4

BETATEST

RISE OF LEGENDS

SPRZĘT

VOIP TANIE ROZMOWY
PRZESIEC

TEMATY NUMERU

GOTHIC 3

**NEVERWINTER
NIGHTS 2**

Czasopismo i płyty stanowią integralną całość i nie
mogą być sprzedawane oddzielnie.

INDEX: 334561
ISSN: 1426-2916
CENA: 14,99 zł
W TYM 7% VAT



KOLEKCJA KLASYKI

www.kolekcjaklasyki.pl

INDEX: 334561 ISSN: 1426-2916 NUMER 05/2006 (125) MAJ CENA 14 zł 99 GR W TYM 7% VAT

RPG NOWEJ GENERACJI!



Polska edycja gry.
Już wkrótce!



Więcej informacji
w następnym numerze...

Angielska edycja gry.
Już w sklepach!



Angielska edycja gry to:

- oryginalna, angielska wersja gry The Elder Scroll IV: Oblivion na płycie DVD;
- pełna, polska drukowana 56-stronicowa instrukcja na kredzie w polskiej wersji językowej;
- ekskluzywna mapa Cyrodiil.



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



Bethesda
SOFTWARES
a ZeniMax Media company



„Nowa generacja RPG stała się faktem.”

Ocena: 95%.

REKOMENDACJA
GRY OnLine
www.gry-online.pl

„Największa gra RPG 2006 roku.”

CLICK!

„Oblivion to pozycja
absolutnie obowiązkowa
dla każdego fana gatunku.”

CD-ACTION

Oficjalna polska strona The Elder Scrolls IV: Oblivion
www.oblivion.phx.pl

The Elder Scrolls IV OBLIVION™

The Elder Scrolls® IV: Oblivion™ © 2006 Bethesda Softworks LLC, a ZeniMax Media company. The Elder Scrolls, Oblivion, Oblivion character and place names, Bethesda Game Studios, Bethesda Softworks, ZeniMax and their related logos are registered trademarks or trademarks of ZeniMax Media Inc. 2K Games and the 2K Games logo are registered trademarks or trademarks of Take-Two Interactive Software Inc. All Rights Reserved.
Wydawca gry w Polsce: Ceregia Poland Sp. z o.o.

NO, TO WIO!(SNA)

Nareszcie! Nareszcie! Nareszcie! (Albo jak wolicie: Yes! Yes! Yes!)

Zapewne zastanawiacie się, co tak nas cieszy? Niedawne X-lecie CDA? Że udało się nam załatwić kilka wersji gier, na które polowaliśmy od dłuższego czasu? Że do wakacji niedaleko? No, wiadomo, wszystko to są powody do zadowolenia. Ale nas dzisiaj cieszy coś innego – nareszcie zima poszła w... do diabła. Lubimy tę porę roku, mamy w redakcji grupę zapalonych narciarzy i fanów jazdy na snowboardzie – ale jednak bardzo cieszy nas, że już jest ciepło, że można zdjąć czapki i grube kurtki, a i na ulicach dziewczyny są coraz bardziej skąpo ubrane. Fajnie jest...

Wiosnę widać też w branży. Znowu zaczyna się coś dziać. Niektórym słońce chyba zresztą nieco za mocno przygrzało w głowy. Np. koleś od StarForce'a (tak, ci od zabezpieczania gier) opublikowali na swej stronie WWW działający link do... pirackiej wersji komercyjnej gry – w chwilę po jej sklepowej premierze. Żeby pokazać, jak kończą ci, którzy nie stosują ich patentu... Naturalnie dym się podniósł straszny, link szybko wycofano, przeproszono itd. Ale niesmak pozostał. A gra... i tak sprzedawała się i nadal sprzedaje rewelacyjnie. (Zainteresowanych tematem odsyłam do sporej ramki przy recenzji Galactic Civilizations II.)

Słoneczko najwyraźniej poczuł też producenci gier, więc dość niespodziewanie obrodziło fajnymi demami i premierami. Plon macie w tym CDA: bo to i megazapowiedź Resident Evil 4 (plus kilka innych ciekawych zapowiedzi), i beta-test Rise of Nations, i dwa atrakcyjne tematy numeru (Gothic 3 oraz Neverwinter Nights 2 – ten ostatni to wynik wycieczki do Niemiec na specjalne zaproszenie producenta). A to przecież tylko przystawka do dnia głównego: recenzji. A tu z kolei i TES IV: Oblivion (po raz pierwszy od roku – 10/10!), i Commandos Strike Force, i Ojciec Chrzestny, i Call of Cthulhu, i wspomniane Galactic Civilizations II... oraz sporo innych, także smakowitych tytułów. Ze „smakowitych inaczej” warto wspomnieć o Kaszance – po raz pierwszy w historii CDA pojawiła się tam ocena... 0/10. Hmm. Warto poczytać, komu i za co, nieprawdaż?

Dalej jeszcze korespondencja z Japonii (naturalnie mająca związek z grami), kursy i porady w odnowionym dziale sprzętowym, ba – nawet drobnutki smaczek konsolowy... Nie no, CDA nadal jest pismem dla graczy PC-towych i o grach na PC-ta, ale przecież sporo „blaszakowców” ma też taką czy inną konsolę, więc pomyśleliśmy, by poruszyć i temat gier na inne platformy. (A propos – jest też specjalny numer CDA, poświęcony tipsom i solucjom do gier konsolowych, szczegóły na s. 107.) Sami ocenicie, czy to dobry pomysł. Czekamy na Wasze opinie w tej (i każdej innej związanej z CDA) sprawie.

O pełnych wersjach pisać za wiele nie będę (choć warto jednak powiedzieć, że Thief: The Dark Project to gra, która ma średnią ocen 90%, co sytuuje ją w pierwszej 20 Najlepszych Gier w Historii PC – i to wcale nie na końcu stawki). To wręcz klasyka. Do takich gier należy więc powracać, a nowa generacja graczy, co to do komputerów dorwała się 2-3 lata temu, winna się naocznie przekonać,

że grafika może się zestarzeć, ale dobra fabuła, klimat i grywalność – nigdy.

Z dem warto wspomnieć o najnowszym Tomb Raiderze (recenzja gry za miesiąc). Macie szansę sami się przekonać, czy Legends to będzie Ostatnia Szansa Legendarnej Lary, czy też stanie się Ostatnim Gwoździem do Trumny Legendy. Z ciekawostek warto wspomnieć o sporej liczbie trailerów (tylko na DVD). A wśród nich kolejna Wielka Nadzieja Graczy – Crysis, czyli potomek Far Cry'a, oraz specjalny (przetłumaczony przez nas na polski) wideowwywiad z Fatality, najlepszym zawodowym graczem na świecie. Wywiad ten jest „for CDA only”, tzn. tylko my mamy prawo jego publikacji w Polsce (przynajmniej przez jakiś sensownie długi czas). Niby nic, a też cieszy.

Nadal z tematów okołogrywalnych, choć już może nie tak wesołych, należy powiedzieć, że polscy politycy (aj...) przymierzają się, by pomajstrować przy grach komputerowych (aj...) pod hasłem „ochrony dzieci przed przemocą” (ajajajaj...). Naturalnie temat słuszny, cel szczytny, tylko boimy się, prawdę mówiąc, jak będzie wyglądała jego realizacja.

Bo znając życie i zacietrzewienie niektórych Obrońców Moralności, można się obawiać, czy aby nie „wyleją dziecka z kąpielą”, czyli postąpią jak lekarz, który, by wyleczyć chorego na katar, kazał ściąć mu głowę. Niewątpliwie kuracja okazała się skuteczna, ale... Wyobrażacie sobie – pisma o grach pakowane w czarne foliowe worki z nadrukiem typu „Seks! Przemoc! Wulgaryzmy! Dozwolone od 18 roku życia! Rodzicu, strzeż swę niewinne dziecię przed Satanistycznymi Grami!” czy gry (poza Tetrisem i pasjensem) sprzedawane tylko po okazaniu dowodu i zaświadczenia o niekaralności oraz dobrym stanie psychiki?

Że przesadzamy? Jasne, że tak – ale w Niemczech w swoim czasie zakazano dystrybucji nie tylko Carmageddona i Postal (można zrozumieć, ale i Quake'a 2 (z uwagi na „nadmierną brutalność”). A zanim zaczniecie się z tego śmiać, wiedziecie, że nawet pocziwa River Raid (tak, ta z Atarki) została w swoim czasie przez odpowiedni niemiecki urząd uznana za „paramilitarną grę szkoleniową” – absolutnie niewskazaną dla dziatwy. I tu jednak śmiech zamiera nieco na ustach, bo skoro pragmatyczni Niemcy wycyniają takie numery, nasi będą o minimum 300% lepsi. Bo świrować to akurat Polak potrafi. Miejmy jednak nadzieję, że Polak potrafi się też – w porę – opamiętać, co zresztą dedykujemy polskim politykom nie tylko w sprawie gier komputerowych. Bo źle się, chłopaki, bawicie...

Wy za to bawcie się dobrze przy tym numerze CDA.

Milej lektury!

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa

Zbigniew Bański

Jerzy Poprawa



www.cdaction.com.pl

numer 05/2006 (125)

REDAKCJA

50-107 Wrocław, ul. Sukienice 6
tel. (0 71) 341 20 83, faks (071) 341 99 11

Redaktor naczelny: Zbigniew Bański

Zast. redaktora naczelnego: Jerzy Poprawa

Zespół redakcyjny: Maciej Jakubski, Maciej Kuc, Maciej Lewczuk, Aleksander Olszewski, Andrzej Sitek, Jacek Smoliński, Tymon Smektała

Stali współpracownicy: Daniel Bartosik, Sławek Blyskal, Łukasz Bonczol, Jacek Brzezowski, Rafał Fluderski, Jan Jankowski, Bartłomiej Klus, Marok Lenc, Sławek Lipowski, Michał Łukasiewicz, Tomasz Matusik, Przemysław Ostrowski, Michał Reinholz, Andrzej Sawicki, Patryk Sawicki, Marcin Soltyś, Daniel Śniegowski, Krzysztof Tomczak, Rafał Wieliczko

Dyrektor artystyczny: Jacek Sawicki

DTP: Beata Haratym, Grzegorz Jaszczyszyn

Korekta: Damian Bednarek



WYDAWCA

Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k.
ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa

Prezes: Witold Woźniak

Członek zarządu: Jerzy Szulwicz

Dyrektor wydawniczy: Zbigniew Bański

Dyrektor finansowy: Andrzej Chojnowski

Dyrektor ds. produkcji: Janusz Iwanowski

Dyrektor ds. kolportażu: Maria Kardaś

Dyrektor działu reklamy: Katarzyna Jabłońska

Dyrektor Biura Reklamy czasopism komputerowych:

Janusz Jedrzejczak, tel. (022) 516 35 50

e-mail: janusz.jedrzejczak@bauer.pl

Public Relations, promocja:

Joanna Korwin-Kijut
tel. (071) 343 61 05 w.102
e-mail: joanna.korwin@bauer.pl

Reklamacje płyt CD:

Tomasz Matusik
tel. (071) 341 20 83 w. 203
e-mail: reklamacja@cdaction.pl

Prenumerata (zamówienia, reklamacje)

Beata Jankowska – tel. (22) 517 05 31 (do 5)
beata.jankowska@bauer.pl

Druk Poligrafia SA Kielce

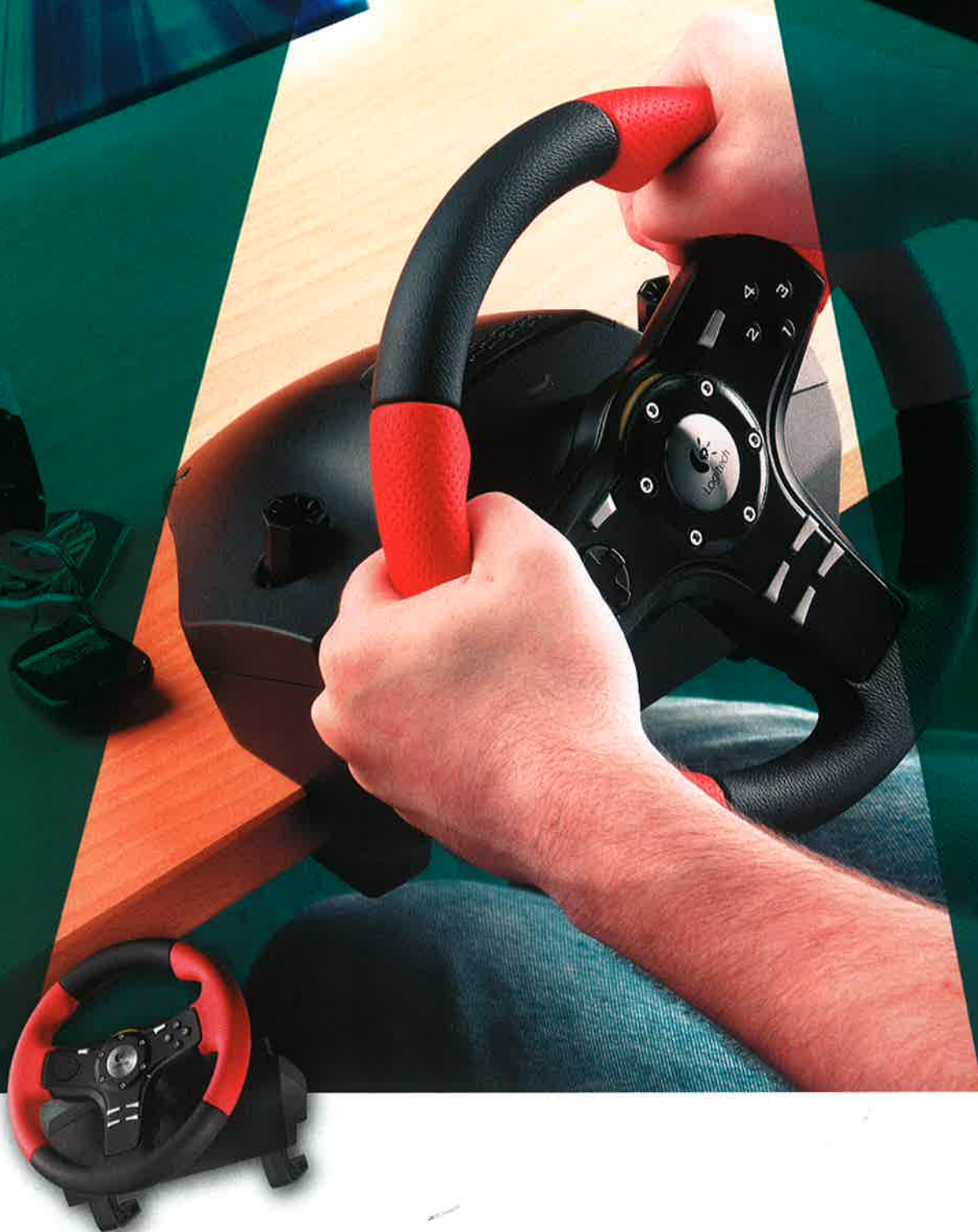
Copyright: Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k., ul. Motorowa 1, 04-035 Warszawa. Wydawnictwo Bauer jest członkiem Ogólnopolskiego Stowarzyszenia Wydawców oraz członkiem Izby Wydawców Prasy. Niezamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Zastrzegamy sobie prawo do skracania i redagowania tekstów. Za treść reklam redakcja nie odpowiada. Wszystkie nazwy handlowe i towarów występujące w piśmie są zastrzeżonymi znakami towarowymi lub nazwanymi zastrzeżonymi odpowiednich firm i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych. Kopiuwanie i rozpowszechnianie materiałów zawartych w piśmie w jakiegokolwiek formie zabronione. ISSN 1426-2916

Wydawnictwo Bauer ostrzega PT. Sprzedawców, że sprzedaż numerów aktualnych i archiwalnych pisma po innej cenie niż wydrukowana na okładce jest działaniem na szkodę wydawcy i skutkuje odpowiedzialnością karną i cywilną.



Moc sprzężonych doznań.

© 2006 Logitech. Wszelkie prawa zastrzeżone. Logitech, logo Logitech i inne znaki firmy Logitech są jej własnością i mogą być zastrzeżone. Wszelkie inne znaki towarowe są własnością odpowiednich firm.



Logitech

Kierownica Logitech® Formula Force™ EX

Najnowsza kierownica firmy Logitech® przeznaczona dla komputerów PC. Wygodne, gumowe wykończenie koła kierownicy, 12 programowalnych przycisków i technologia Force Feedback. Doskonałe połączenie sprzężenia zwrotnego najnowszej konstrukcji ze standardową kierownicą - kierowca z Formula Force™ EX jest niedościgniony.



Spis treści

Gramy

Nie tylko gramy

Zawartość Cover CD/DVD.....	008
Kalejdoskop.....	018
Gamewalker.....	052

ZAPOWIEDZI

Test Drive Unlimited.....	024
Medal of Honor: Airborne.....	026
Battlefield 2142.....	028
Resident Evil 4.....	030

TEMAT NUMERU

Neverwinter Nights 2.....	036
Gothic 3.....	040

ZA PIĘĆ DWUNASTA

Call of Juarez.....	049
RoN: Rise of Legends.....	050

RECENZJE

Commandos Strike Force.....	060
Ojciec Chrzestny: Gra.....	064
Tycoon City: New York.....	068
TES IV: Oblivion.....	070
Kings of the Dark Age.....	076
SWAT 4: Syndykat.....	078

Keepsake.....	080
Galactic Civilizations II.....	082
ÜberSoldier.....	086
Call of Cthulhu: DCotE.....	090
C&C: First Decade.....	094
1944: Bitwa w Ardenach.....	096
Od Moskwy po Berlin.....	096
Prince of Persia: Dwa Trony PL.....	098
Star Wars: Empire at War PL.....	098
ToCA Race Driver 3 PL.....	099
Fable: Zapomniane Opowieści PL.....	100

KASZANKA

Super Stunt Spectacular.....	102
------------------------------	-----

GRY WIECZNIE ŻYWE

Planescape Torment.....	103
-------------------------	-----

O GRACH INACZEJ

Unplugged: Arkham Horror.....	104
Freeware.....	105
Konsole Zone.....	106
Kącik Mobilnego Gracza.....	108
Tipsy.....	109
Automaty Arcade w Japonii.....	110

Na Luzie.....	114
Nie daj się nabrać: ATI w opałach?.....	118
CEBIT 2006 – relacja z targów!.....	122
Temat numeru: VoIP.....	128
Jak tanio rozmawiać przez Internet?	
Poradnik: DosBox.....	138
Uruchamiamy stare gry komputerowe	
Coś innego: Kosz i gala!.....	140
Magazyn: książki o Forgotten Realms	140

TESTY SPRZĘTU

AverMedia AverTV Hybrid+FM PCI.....	132
Wiwa 128.....	133
Panasonic FZ30.....	134
Prestigio PMP301060.....	135
Saitek Impact.....	136

INNE

Action Redaction.....	142
Prenumerata.....	146



INDEKS GIER

1944: Bitwa w Ardenach.....	096
Battlefield 2142.....	028
C&C: First Decade.....	094
Call of Cthulhu: DCotE.....	090
Call of Juarez.....	049
Commandos Strike Force.....	060

Fable: Zapomniane.....	100
Galactic Civilizations II.....	082
Gothic 3.....	040
Keepsake.....	080
Kings of the Dark Age.....	076
Medal of Honor: Airborne.....	026

Neverwinter Nights 2.....	036
Od Moskwy po Berlin.....	096
Ojciec Chrzestny: Gra.....	064
Planescape Torment.....	103
Prince of Persia: Dwa Trony.....	098
Resident Evil 4.....	030

RoN: Rise of Legends.....	050
Star Wars: Empire at War.....	098
Super Stunt Spectacular.....	102
SWAT 4: Syndykat.....	078
TES IV: Oblivion.....	070
Test Drive Unlimited.....	024

ToCA Race Driver 3.....	099
Tycoon City: New York.....	068
ÜberSoldier.....	086



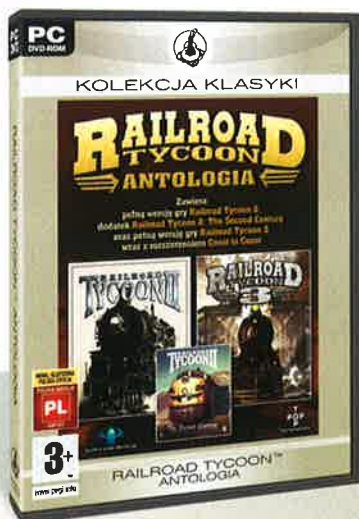
NOWOŚĆ
NA RYNKU GIER

KOLEKCJA KLASYKI

KOLEKCJA NAJLEPSZYCH GIER:



AKCJA
W NAJLEPSZYM
STYLU



POCIĄGAJĄCA
EKONOMIA



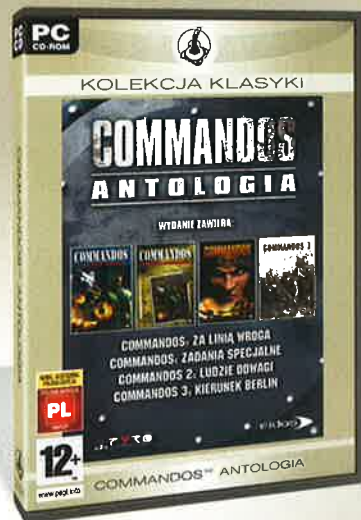
PORYWAJĄCA
PRZYGODA



KLIMATYCZNY
RPG



ZABÓJCZA
SYMULACJA



EKSCYTUJĄCA
TAKTYKA

...ORAZ WIELE, WIELE INNYCH NAJLEPSZYCH GIER!

JUŻ ZA MIESIĄC NOWY WYMIAR ROZRYWKI STANIE SIĘ FAKTEM!

SPRAWDŹ TO!



www.nwr.pl - zagraj i odkryj pełną kolekcję...

Nowy wymiar rozrywki gwarantujemy:



CREATIVE

NEC



telepizza



RMF MAXXX

GRY OnLine
www.gry-online.pl

■ Dodatkowe informacje o wybranym demie (zasady, klawiszologia itp.) znajdują się zazwyczaj w katalogu, w którym instaluje się ona na HDD (pliki o nazwach readme, info itp.)

PRZYPOMINAMY, ŻE KOLOR ŻÓŁTY RAMKI OZNACZA GRĘ/PROGRAM W PEŁNEJ WERSJI



W SKRÓCIE

DEMA

1944 – Battle of the Bulge **DVD**
 Air Conflicts **DVD**
 Alexey's Dvice **DVD**, **CD**
 Avernum 4 **DVD**
 Championship Manager 2006 **DVD**
 Condemned: Criminal Origins **DVD**
 Evolution GT **DVD**
 Galactic Civilizations II: Dread Lords **DVD**
 Keepsake **DVD**
 Panzer Elite Action **DVD**
 Rise of Nations: Rise of Legends **DVD**
 SpellForce 2: Shadow Wars **DVD**
 Tomb Raider Legend **DVD**
 ÜberSoldier **DVD**, **CD**

BONUSY

Dino Crisis 2 polska instrukcja **DVD**, **CD**
 Action Mag **DVD**, **CD**
 Bonus 1 **DVD**, **CD**
 Bonus 2 **DVD**, **CD**
 DVD Bonus **DVD**
 Esensja **DVD**, **CD**
 FAQ **DVD**, **CD**
 Fatality – wywiad **DVD**
 FPP MegaZin **DVD**, **CD**
 Hitman 2 – finalne spolszczenie **DVD**, **CD**
 Oldsq **DVD**, **CD**
 Republika – polska instrukcja
 Silent Hill – trailer filmu **DVD**, **CD**
 Splinter Cell problemy FAQ **DVD**, **CD**
 Tawerna RPG **DVD**, **CD**
 Thief: The Dark Project
 polska instrukcja **DVD**, **CD**

TRAILERY

Act of War: High Treason **DVD**
 Battle of Europe **DVD**
 Battlefield 2142 **DVD**
 Black & White 2: Battle of the Gods **DVD**
 Blazing Angels **DVD**
 CellFactor **DVD**
 Company of Heroes **DVD**
 Crysis **DVD**, **CD**
 Curious George **DVD**
 FarCry Instincts Predator (X360) **DVD**
 FIFA World Cup Germany 2006 **DVD**
 FF XI: Treasures of Aht Urhgan **DVD**
 Grandia III (PS2) **DVD**
 Guild Wars Factions **DVD**
 Guitar Hero (PS2) **DVD**
 Hitman Blood Money **DVD**
 Stranglehold **DVD**
 SUN **DVD**
 Superman Returns (PS2, X360, PS3) **DVD**
 Take Command 2 **DVD**
 The Lord of the Rings Online **DVD**
 The Movies – Stunts & Effects **DVD**
 Titan Quest **DVD**

UŻYTKI

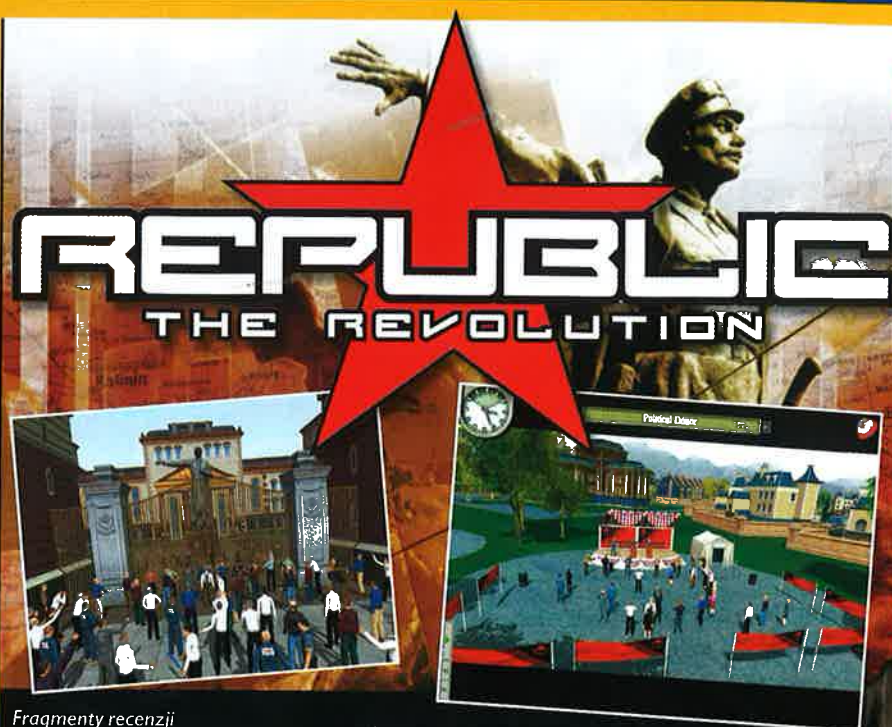
ATI Catalyst 6.3 XP **DVD**, **CD**
 DOS Navigator **DVD**, **CD**
 DOSBox 0.65 **DVD**, **CD**
 D-Fend v2.0.62.42 **DVD**, **CD**
 NVIDIA ForceWare 84.21 **DVD**, **CD**

FREWARE

Aquadelic **DVD**
 Mucade **DVD**, **CD**
 Spirit Engine **DVD**
 White Chamber **DVD**

PATCHE

DVD, **CD**



PEŁNA
WERSJA

Fragmenty recenzji

Główny bohater gry to młody mężczyzna po przeżyciach. W dzieciństwie był świadkiem porwania i brutalnego mordu dokonanego na jego rodzicach przez siepaczy Wasilija Karasowa, ambitnego szefa służb specjalnych, który wspinał się właśnie po szczeblach władzy, korzystając z rozpadu republik radzieckich. Wkrótce po tych dramatycznych wydarzeniach Karasow staje na czele republiki Nowistrany, a nasz bohater zaszywa się w ukryciu z jedną myślą – zemścić się na dyktatorze. (...)

Okazuje się, że jest to gra stosunkowo tradycyjna, oparta na prostej, praktycznie turowej mechanice rozgrywki. (...) To, w czym obietnice twórców gry spełniają się w pełni, to liczba opcji, jakie możesz wykorzystywać w walce o władzę. Grę zaczynasz sam, pierwsze działania twojej postaci będą więc polegały na rozeznaniu terenu i zwerbowaniu współpracowników. Potem otwierają się kolejne opcje, dziesiątki sposobów

wpływania na opinię publiczną, zdobywania przychylności tłumów, zastraszania przeciwników, walki z wrogami. To bogactwo robi naprawdę onieśmialające wrażenie (...).

Revolution to (...) naprawdę niezła gra strategiczna, która co prawda ostatecznie nie jest zapowiadaną rewolucją, ale na pewno oferuje zabawę o poważnym, złożonym charakterze, jakiej chyba ostatnio wielu graczom brakowało. Z tego względu jednocześnie polecam i ostrzegam – to nie jest gra dla każdego.

Uwaga!

Nawet jeśli masz wypasiony sprzęt, lepiej nie ustawiaj wszystkich parametrów graficznych na maksa, bo się zdziwisz, jak ci zmalały zasoby systemowe.

Uwaga!

Gra jest w wersji angielskiej (tzn. instaluje się po angielsku), ale dokładamy na płytce zawódnowykonaną polonizację w formie patcha. (Instalacja z poziomu menu.) Instrukcja jest (na płytce) po polsku.



DVD, **CD**

■ GATUNEK: STRATEGIA
 ■ WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 800 MHz, 512 MB RAM, GRAFIKA 32 MB
 ■ PREMIERA: 2003
 ■ RECENZJA W CDA: 11/2003
 ■ AUTOR RECENZJI: CONSTANTY FOCH
 ■ OCENA: 7
 ■ ŚREDNIA OCEN W NECIE: 67%

ZOBACZYĆ TO UWIERZYĆ

już wkrótce



www.traider.pl

www.tombraider.com

Lara Croft Tomb Raider: Legend © 2006 Core Design Ltd. Gra stworzona przez Crystal Dynamics, Inc. Wydana przez Eidos Interactive Limited. Lara Croft Tomb Raider: Legend, Lara Croft, Tomb Raider, logo Tomb Raider, Eidos i logo Eidos, Crystal Dynamics i logo Crystal Dynamics są znakami towarowymi SCI Entertainment Group. Wszystkie prawa zastrzeżone. Wszystkie pozostałe znaki towarowe oraz prawa autorskie należą odpowiednio do swoich właścicieli.

Redakcja informuje, że:

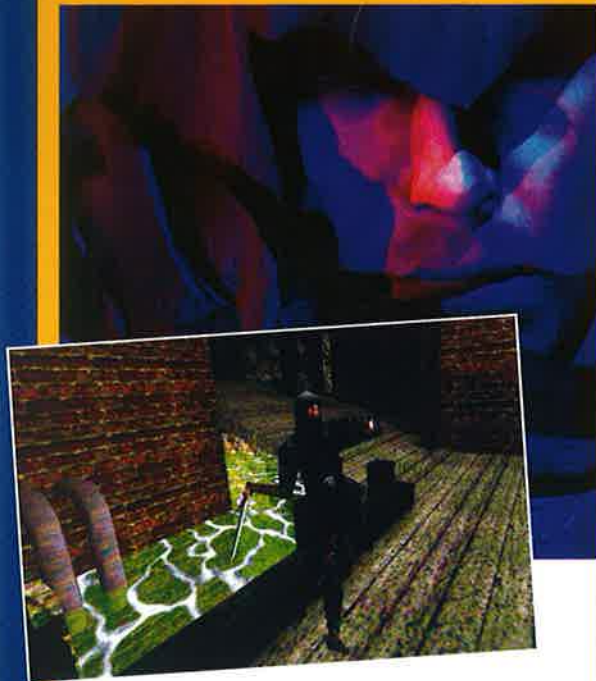
• DYSKI SPRAWDZONO PROGRAMAMI ANTYWIRUSOWYMI: Norton Antivirus 2005 i ARCA. Vir z bazą danych z dn. 03.03.2006

• Wszystkie demo, programy itd. zostały przetestowane - instalują się z menu i uruchamiają się na komputerze spełniającym wymagania sprzętowe danego programu/demo.

PEŁNA
WERSJA

Thief

The Dark Project



O tytule tym wspominaliśmy niedawno w Tipsomaniaku, zatem w szybkim skrócie: gra, od której wywodzą się wszelkie skradanki na PC. Utrzymana w klimacie fantasy opowieść o złodzieju, Garrettcie, którego celem nie jest zabijanie (ba – należy wręcz NIE zabijać, jeśli nie jest to niezbędne – a jeśli już, to nie frontalnym atakiem, tylko z zaskoczenia/zasadzki) ani zbawianie świata (i tak będzie musiało). 12 misji pełnych cieni i sugestywnego klimatu. I choć grafika jest już raczej „niedzisiejsza”, grywalność w pełni owe braki kompensuje. A o dźwięku po prostu nie chce się mówić – bo słów brakuje z zachwytem. Nadal.

Uwaga!

W Necie znajdziecie sporo spolszczeń bazujących na wersji, którą zrobiła w swoim czasie redakcja jednego z konkurencyjnych pism. (Wpiszcie w Google'ach: Thief + polonizacja.) U nas po angielsku, ale z polską instrukcją.

Gra jest w wersji 1.14 – niestety nie można jej zainstalować patcha 1.33.



DVD CD

- GATUNEK: SKRADANKA FPS
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP; PROCESOR 233 MHZ, 32MB RAM, GRAFIKA 16 MB
- ROK PREMIERY: 1998
- RECENZJA W CDA: 02/99
- AUTOR: GEMINI
- OCENA W CDA: 9
- ŚREDNIA OCEN W NECIE: 89%

PEŁNA
WERSJA

Dino Crisis 2



DVD CD

- GATUNEK: AKCJA/TPP/SURVIVAL HORROR
- WYMAGANIA: WIN 98/ME/2K/XP; PROCESOR 600 MHZ, 64 MB RAM, GRAFIKA 16 MB
- ROK PREMIERY: 2002
- RECENZJA W CDA: 11/2002
- AUTOR RECENZJI: CZARNY IWAN
- OCENA: 8+
- ŚREDNIA OCEN W NECIE: 68%

Fragmenty recenzji

Dino Crisis jest dziełem Capcomu, firmy, która specjalizuje się w produkcjach na konsole. (...) Gramy dwiema postaciami, ostatnimi z członków zdziesiątkowanego oddziału SVVAT. Regina i Dylan nie pałają do siebie sympatią, a wręcz przeciwnie. Co ciekawe, każda z postaci ma odmienny arsenał broni i wyposażenia dodatkowego, co oczywiście znacznie urozmaica grę. Akcji na pewno nikomu nie zabraknie. Penetrując wyspę, raz po raz trzeba walczyć z dinozaurami. (...) Jeśli już o broni mowa, mamy tutaj naprawdę dużo, dużo dobrego sprzętu! (...) W DC2 gracz może wybrać rozdzielczość 1024 x 768. (...) Mimo że jedynie bohaterowie gry i przeciwnicy są trójwymiarowymi obiektami, sceny zostały przygotowane tak zgrabnie, że nie odczuwa się jakiegось wielkiego dyskomfortu. Kamera działa automatycznie i wybiera zawsze takie ujęcie, które daje efekt głębi. (...) Jeśli szukasz porządnej dawki adrenaliny, i horroru, przy którym będziesz trząść się ze strachu, Dino Crisis powinno dostarczyć ci tych wrażeń.

Uwagi!

Polska instrukcja na płycie. Wskazane posiadanie pada (choć i bez niego daje radę). Jeśli chcesz opuścić grę – naciśnij [Alt] + [F4].



POŁA CHWAŁY

JUŽ V KROUCE



POTRZĘBNY CI TYLKO CZŁŁG



WWW.PANZERELITEACTION.COM



© 2006 JaiWorld Productions Software AG. Gra stworzona przez Zorilly LLC. © 2006 Deep Silver. © 2006 Deep Silver. Działalność KUCH Media. Gwarantujemy 1.000 godzin. Austria. Wypożyczenie gra za darmo.
Wydawnictwo i Polska. Czysta Polka Sp. z o.o.

UWAGA!

Ponieważ niektóre dema automatycznie rozpakowują się na dysku C:\ do katalogu temp, wskazane jest, by mieć jak najwięcej wolnego miejsca (700 MB zalecane jest jako rozsądne minimum). W innym przypadku demo może się nie rozpakować lub rozpakować się niepoprawnie!



1944 – Battle of the Bulge

Strategia drugowojenna.

W demie jeden scenar-

iusz rozgrywany, co ciekawe, z punktu widzenia Niemców. Recenzja w numerze.

DVD

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 477 MB NA HDD]

Championship Manager 2006

Edycja 2006 – sądząc po demie – jest znacznie bardziej przystępna dla tych, którzy nie są maniakami menedżerów, ale w zamian mocno irytująca – sądząc po pierwszych reakcjach – dla fanów dotychczasowych części. Dostępne są ligi trzech krajów – Anglii, Francji, Włoch.

DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 4 MB, 161 MB NA HDD]

Evolution GT [DVD]

Evolution GT to kolejny z symulatorów, w których – zgroza! – niezbędne jest hamowanie przed zakrętami! W jego demie 4 tory – w tym Barcelona i Lazurowe Wybrzeże, 5 samochodów – w tym corvette C6 R, mercedes SLK i... clio V6, a także dwie aury – słońce, deszcz.

DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 589 MB NA HDD]

SpellForce 2: Shadow Wars

Sequel jednej z najlepszych hybryd role-playing fantasy i strategii w czasie rzeczywistym ostatnich lat. W jego demie możliwość posmakowania wielkiej wojny z mrocznymi elfami w ramach rozbudowanego tutoriala oraz samodzielnej misji gdzieś z samego środka którejś z trzech kampanii dostępnych w pełnej wersji gry.

DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,6 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 906 MB NA HDD]



Tomb Raider Legend



Wielki come back Lary (zwłaszcza kiedy się cofa w stronę kamery)... Stara, dobra... nie! – nowa lepsza Lara! Spróbujmy tak – powierzenie Crystal Dynamics zadania przywrócenia serii Tomb Raider jej pierwotnej świetności okazało się strzałem w co najmniej ósemkę. W demie Boliwia i... Lara! Uwaga: NIE instalować przy użyciu polskiego instalatora! Recenzja... za miesiąc.

DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 753 MB NA HDD]

Splinter Cell – problemy?

Jako że gra sprawiła nieco kłopotów posiadaczom niektórych (uwaga) STARSZYCH kart, publikujemy tu mały instruktaż, jak sobie poradzić.

* WYWALA SIĘ PO STARCIE

1. Uruchamiamy z ikonki na pulpicie – ważne!
2. W folderze z grą jest folder System, a w nim plik konfiguracyjny „SplinterCell-User”. Otwórzcie go i zjedźcie na sam dół – resolution jest ustawione na 1024 x 768 – zmieńcie na 640 x 480. Powinno pomóc.

* KŁOPTY Z GEFORCE'EM 2 MX!

Zainstalujcie sterowniki 30.82. Można je znaleźć tu: www.nvidia.com/object/winxp-2k_30.82.html (dla Windows XP). Pomoże!

* WOLISZ WERSJĘ ANGIELSKĄ GRY?

W katalogu „\Splinter Cell\System” jest jeszcze katalog Localization. W nim znajdują się dwa typy plików – interesują nas te z końcówką .pl – zawierają tłumaczenia wszystkich napisów w grze. Gdy je usuniemy, gra wróci do wersji angielskiej.

Inny sposób

Należy odnaleźć plik „SplinterCell.ini”. Jest on w podfolderze: System, w folde-

rze, w którym jest zainstalowana gra. Otwieramy go w Notatniku, szukamy linijki: Language=pol i zamieniamy na: Language=int. Zgrywamy plik i uruchamiamy grę.

* DLA TYCH, KTÓRYM GRA NIE DZIAŁA I POJAWIA SIĘ BŁĄD „GENERAL PROTECTION FAULT”.

1. Z katalogu Patche na CD/DVD pobieramy plik „Splinter Cell patch”.
2. Wgrywamy go do katalogu z grą, w której zainstalowany jest Splinter Cell.
3. Uruchamiamy.
4. Rozpakują się 3 pliczki – gdy pojawi się pytanie, czy nadpisać, potwierdzamy.
5. Uruchamiamy grę.

* DLA TYCH, KTÓRYM POJAWIA SIĘ SZARY EKRAN LUB KOŁOWY POKÓJ.

1. Wchodzimy do folderu, w którym jest zainstalowana gra.
2. Kasujemy katalog Save.
3. Z katalogu Patche na CD/DVD pobieramy plik „Splinter Cell patch”.
2. Wgrywamy go do katalogu, w którym zainstalowany jest Splinter Cell.
3. Uruchamiamy.
4. Rozpakują się 3 pliczki – gdy pojawi się pytanie, czy nadpisać, potwierdzamy.
5. Uruchamiamy grę.

Rise of Nations: Rise of Legends

Demo „fantazyjnej” następczyni Rise of Nations umożliwia poznanie niewielkiego fragmentu kampanii Alinów (nacji, dla której najważniejszą bronią jest magia) oraz rozegrania skirmishów jako technokratyczny Vinci bądź magiczni Alin na dwóch mapach (Frozen Standoff i Summer's Heat). Betatest w numerze.



DVD

[WIN XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 64 MB]

Condemned: Criminal Origins



Następna wielka rzecz twórców F.E.A.R. – Condemned: Criminal Origins to first person... horror w świecie psychopatycznych zabójców. Bez obaw jednak – Monolith uczy się na błędach i tym razem mamy do czynienia z grą, a nie pokazem technologii. W demie naszym zadaniem jest zgłębienie tajemnicy morderstwa i schwytanie jego sprawcy.

DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,5 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB, 629 MB NA HDD]

Keepsake

Keepsake to kolejna starszokolna przygodówka typu wskaż-i-kliknij. W jej demie wszystko to, co stanowi chlubę pełnej wersji – niebanalne zagadki i niezwykli bohaterowie, w tym gadający wilk, który wistocie jest smokiem. Recenzja w numerze.

DVD

[WIN ME/2K/XP PROCESOR 1 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 274 MB NA HDD]



Galactic Civilizations II Dread Lords

Galactic Civilizations II, czyli najsłynniejsza (dzięki aferze ze StarForce'em) strategia 4X naszych czasów. W jej wersji demonstracyjnej ograniczeni jesteśmy do 3 pełnych lat gry (ponad 140 tur), małej galaktyki i jednej rasy (Sojusz Ziemi) – słowem: wszystko, czego trzeba, by poznać i pokochać GalCiv2! Recenzja w numerze.

DVD

[WIN 98/ME/2K/XP PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 202 MB NA HDD]

Air Conflicts

Budżetowy zręcznościowy symulator w stylu niedawnej Heroes of the Pacific. W demie możliwość wzięcia udziału – jako pilot brytyjskich Królewskich Sił Powietrznych – w czterech misjach bojowych: nad Anglią i nad Norwegią, przy użyciu jednego jedyne Spitfire'a. Atutem jest także całkiem przyzwoite sterowanie za pomocą myszy.

DVD

[WIN 2K/XP PROCESOR 800 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 32 MB, 220 MB NA HDD]

Reklamacje płyt CD – DVD

Zanim wyślesz płytę

1. Sprawdź ją w innym komputerze. Jeśli okaże się, że demo czy gra chodzą bez kłopotów, nie ma sensu wymieniać płytki, gdyż problem tkwi w danym komputerze i wymiana płytek niczego tu nie zmienia.

2. Jeżeli już wysyłasz płytę, dołącz do niej opis problemu oraz konfiguracji komputera (system, RAM, karta grafiki, mile widziana nazwa płyty głównej i wersje sterowników). Czasem dostajemy płytę, do której dołączony jest tylko adres zwrotny albo lakoniczny opis w stylu „nie działa”. A skąd my mamy wiedzieć, dlaczego i co u czytelnika nie działa? (Szczególnie gdy u nas płytka chodzi bez zarzutu!)

3. Najlepiej zanim wyślesz płytę, zadzwoń lub wyślij do nas e-mail. Pamiętaj o przygotowaniu informacji podanych powyżej.

W celu zgłoszenia reklamacji najlepiej zadzwonić lub mailować...

tel. (071) 341 20 83, wew. 203

Tomasz Matusik

e-mail: reklamacja@cdaction.com.pl

Gdy dzwoniysz – pamiętaj, że:

a) Pracujemy od 8.00 do 16.00, od poniedziałku do piątku. W innych dniach i godzinach możesz kogoś zastać przy tel. – ale nie musisz.

b) Wyzywanie się na odbierającym telefon, wyzywanie od oszustów i złodziei itd. niczego nie zmienia. W naszym interesie jest załatwić reklamację tak, byś był(-a) zadowolony(-a). Rozumiemy, że jesteś zły(-a), ale przecież nie jest to nasza wina – nikt nikomu na złość nie robi. Jeśli chcesz być potraktowany poważnie, tak samo traktuj innych...



940 BF

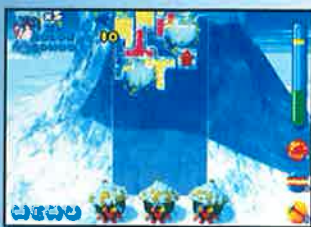
imagine niedościgniona
szybkość i precyzja ruchu

Wyobraź sobie monitor o czasie reakcji 2 ms. Obrazy w grach, filmach i plikach multimedialnych zmieniające się w mgnieniu oka. Wyjątkowo elegancką, płaską formę. Z monitorem 940 BF nie trudno to sobie wyobrazić. Więcej na www.samsung.pl

SAMSUNG

Alexey's Dvice

Alexey's Dvice to kolejna wielka rzecz twórcy Tetrisa – Aleksieja Pajitnowa.



Tym razem mamy do czynienia z hybrydą idei Tetrisa oraz Mahjongga. W skrócie – niezbędne jest eliminowanie bloków lodu o identycznym kształcie (jeśli dodatkowo pasuje kolor – bonus), zanim zsuną się na dół. Proste, acz grywalne!

DVD CD

[WIN 98/ME/2K/XP, PROCESOR 733 MHZ, 128 MB RAM, GRAFIKA 1 MB, 28 MB NA HDD]

Avernum 4 (v. 1.0)

Kolejne komputerowe role-playing sygnowane znakiem Spiderweb Software. Tym razem twórcy serii Exile zapraszają nas do niewiarygodnie wielkiego podziemnego świata Avernum. W wersji demo jedna piąta gry.



DVD

[WIN 95/98/ME/2K/XP, PROCESOR 300 MHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 16 MB, 101 MB NA HDD]

Panzer Elite Action

To zręcznościowa wersja poważnego symulatora czołgu sprzed lat. Podobnie jak tam, dostajemy grupę Shermanów, scenerię drugiej wojny i... wolną rękę, jeśli chodzi o środki, byleby osiągnąć cel. W wersji demonstracyjnej tej wersji Panzer – 'Lite' pojedyncza misja „zero”, w niej zaś, wśród przeciwników, Pantery i Tygrysy.



DVD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 1,4 GHZ, 256 MB RAM, GRAFIKA 64 MB, 545 MB NA HDD]

ÜberSoldier

Szansa na samodzielne zweryfikowanie opinii Q'n'ika dotyczącej ÜberSoldiera – kolejnego „innego” wojennego first-person shootera. W demie pojedyncza misja, głównie MP40, sporo tarczy energetycznej chroniącej przed pociskami i mnóstwo, mnóstwo headshotów, krwi i demolowania wyposażenia więziennego. Brać i grać! Recenzja w numerze.



DVD CD

[WIN 2K/XP, PROCESOR 2,4 GHZ, 512 MB RAM, GRAFIKA 128 MB]

KONKURS
SMS

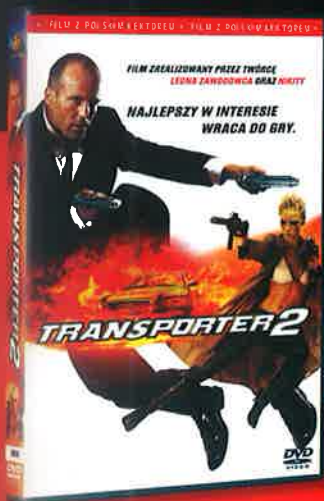
Luc Besson w roli producenta i Jason Statham w roli... głównej – to gwarancja, że na ekranie dziać się będzie dużo i głośno. Pelen adrenaliny film akcji „Transporter 2” trafił właśnie na płyty DVD – a my mamy do wygrania:

5 FILMÓW DVD „TRANSPORTER 2”

Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

W JAKIM FILMIE GRAŁ WCZEŚNIEJ JASON STATHAM?

- A) Zakręt
- B) Wykręt
- C) Przekręt



Odpowiedź wpisz według schematu: CA.T2.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) – i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

Fundatorem nagród jest Imperial.

Grałeś w grę, chciałbyś zobaczyć film? Nic prostszego – kultowa „Straż nocna” właśnie się ukazała w eleganckim wydaniu DVD. Mamy konkurs, w którym **wygrać można:**

5 płyt z filmem DVD „Straż nocna”.

Aby wziąć udział w konkursie, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

„STRAŻ NOCNA” TO FILM PRODUKCJI...

- A) rosyjskiej
- B) polskiej
- C) amerykańskiej



Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SN.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) – i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

Fundatorem nagród jest Imperial.

KONKURS
SMS

TWOJE NOWE DZIECKO!

**CHAMPIONSHIP
manager 2006™**

www.championshipmanager.com

www.cm.gry-online.pl

Już w kwietniu!



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



99⁹⁰
PLN



PlayStation 2



Championship Manager 2006 © Eidos Interactive Limited 2006. Wersja PC stworzona przez Beautiful Game Studios, wersja konsolowa stworzona przez Gusto Games. Wydane przez Eidos Interactive Limited 2006. Eidos i logo Eidos są zarejestrowanymi znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Beautiful Game Studios i logo BGS są znakami towarowymi Eidos Group of Companies. Gusto i logo Gusto są znakami towarowymi Gusto Games Limited. Wszystkie prawa zastrzeżone. Adidas i logo 3 pasków są zarejestrowanymi znakami towarowymi adidas group. Wyżym za zgodą adidas. Teamgeist jest znakiem towarowym adidas group. Wyżym za zgodą adidas. Opta i logo Opta są znakami towarowymi Sportstat Limited. Logo i nazwa PlayStation są zarejestrowanymi znakami towarowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie prawa zastrzeżone.



200 BC

216 AD

1206

1334



KUPUJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
 PLN



© 2005 Take-Two Interactive Software i jego oddziały. Wszystkie prawa zastrzeżone. Sid Meier's Civilization IV, Civ, Civilization, 2K Games, logo 2K Games i Take-Two Interactive Software są znakami towarowymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi Take-Two Interactive Software, Inc. Wyprodukowane przez Firaxis Games. Firaxis Games i logo Firaxis Games są zarejestrowanymi znakami towarowymi Firaxis Games, Inc. Wszystkie pozostałe znaki towarowe są własnością ich posiadaczy. Wszystkie prawa zastrzeżone.

POLSKA EDYCJA GRY JUŻ W KWIETNIU!



POLSKA EDYCJA GRY TO:

- Angielska wersja gry na płycie DVD.
- Dodatkowy płyta CD z patchem polonizującym grę do wersji z napisami.
- Kompletny drukowany poradnik do gry.
- 224-stronicowa instrukcja w języku polskim.
- Drukowane drzewko technologii.
- Cena 99,90 PLN.

Uwaga! Informacja dla klientów, którzy zakupili wcześniej angielską wersję gry. W momencie premiery polskiej edycji Civilization 4 na stronie www.cenega.pl dostępny będzie bezpłatny patch polonizujący grę, działający tylko z oryginalną, angielską wersją gry.

SID MEIER'S CIVILIZATION IV

„Jedna z najlepszych gier, w jakie grałem w całym swoim życiu!”

Ocena: 9+/10



„Nowa królowa gier strategicznych. Civilization IV to gra wybitna.”

Ocena: 5+/6



„To już nie jest strategia roku, ale strategia kilku ostatnich lat”

Ocena: 9,6/10



1468



1894



1930



1945



AGE OF EMPIRES III: THE WARCHIEFS
CIVCITY: ROME
DUNGEON SIEGE II: BROKEN WORLD
FACES OF WAR
HALF-LIFE 2: EPISODE ONE

NITRO STUNT RACING
SID MEIER'S RAILROADS!
SiN EPISODES: EMERGENCE

05/2006

CivCity: Rome

Duet Firefly Studios-Take Two potwierdził pogłoski, jakoby w studiach developerskich twórców serii Stronghold powstawać miała hybryda dwóch najznamienitszych strategii naszego świata – Civilization i SimCity! Ta, zatytułowana CivCity: Rome, pozwoli nam wziąć we własne ręce los całej cywilizacji rzymskiej – od jej skromnych początków na wzgórzu Palatyn nad Tybrem aż po stolicę imperium rozciągającego się na Europę z przyległościami. Dodatkowym atutem CivCity: Rome ma być perfekcyjne w każdym detalu odwzorowanie życia codziennego starożytnego Rzymu. Wirtualną wizytę w łaźni rzymskiej złożyśmy już latem.

www.2kgames.com



Half-Life 2: Episode One w maju

Krótko, ale treściwie: premiera Half-Life 2: Episode One – ciągu dalszego losów Gordona Freemana – 31 maja 2006.

www.half-life2.com



SHORTY

Nitro Stunt Racing

Francuskie Game Seed ujawniło pierwsze szczegóły i co ważniejsze – screeny, z Nitro Stunt Racing – kolejnej „innej” ści-



galki na PC. Tym razem jednak w roli głównej wystąpią pojazdy naziemne napędzane silnikami... odrzutowymi! W pozostałych rolach udział wezmą rampy, pętle i skocznie pozwalające, zdaniem twórców, w pełni docenić wiarygodną fizykę obiektów. Za kierownicą czy może raczej sterami odrzutowych samochodów zasiądziemy jeszcze w tym roku.

www.gameseek.fr/projects.htm

Dungeon Siege II: Broken World

Chris Taylor, założyciel i lider Gas-Powered Games, ujawnił pierwsze szczegóły dotyczące oficjalnego rozszerzenia Dungeon Siege II. To, zatytułowane Broken World, dodać ma kolejny akt do znanej już historii i tym samym zwięździć ją. To jednak nie wszystko – Broken World wprowadzić ma w świat gry nową rasę – krasnoluda, dwie nowe klasy – Blood Assassin i Fist of Stone, a także nowe potwory, przedmioty, pety. Broken World stanie przed nami otworem jeszcze w tym roku.

www.gaspowered.com/ds2

Faces of War latem

Duet 1C/Ubisoft potwierdził pogłoski o kolejnym opóźnieniu Faces of War – gry mającej odebrać serii Codename: Pan-



zers koronę królowej wojennych strategii w czasie rzeczywistym. Czy tak się stanie – dowiemy się dopiero (lub już) latem.

www.ubi.com

SiN Episodes: Emergence w maju

Wygląda na to, że nie mają szczęścia gry tworzone z myślą o ich cyfrowej dystrybucji poprzez Steam. Kłótnie Half-Life 2 nie oparł się ani jego oficjalny minisequel – Episode One, ani – jak się obecnie okazuje – tworzony przez Ritual Entertainment sequel SiN – Emergence, którego pierwszy Episode dostępny ma być dopiero w maju.

www.sinepisodes.com



Sid Meier's Railroads!

Dobre wieści dla wszystkich marzących, by wsiąść do pociągu byle jakiego (akurat w Polsce to proste – każdy jest byle jaki). Duet Firaxis-2K Games (część Take-Two) ogłosił plany stworzenia kolejnej gry popularnej serii Railroad Tycoon. Ta zatytułowana Sid Meier's Railroads! odtworzyć ma Złote Lata kolejnictwa – od ciuchci po TGV. Sid Meier pokaże PKP, o co chodzi w kolejowym biznesie, już jesienią.

www.firaxis.com



Age of Empires III: The WarChiefs

Już jesienią mifońscy strategii w czasie rzeczywistym, którzy jak my pokochali Age of Empires III, otrzymają kolejną szansę powrotu do jej świata. To za sprawą przygotowywanego przez Ensemble Studios dodatku The WarChiefs, który pozwoli nam przejąć kontrolę nad

trzema kolejnymi cywilizacjami. Tym razem stanowić je będą rdzenni mieszkańcy Ameryki, m.in. konfederacja plemion Irokezów, którym poświęcona zostanie zupełnie nowa kampania single player. Naturalnie The WarChiefs będzie atrakcyjna także dla tych, którzy nie

zamierzają zrywać kontaktów z europejskimi metropoliami. Im bez wątpienia przypadną do gustu nowe zdolności miast, a także zupełnie nowe jednostki. Epoka Wodzów rozpocznie się już jesienią.

www.ageofempires3.com



KUMPLE z ODDZIAŁU SĄ GOTOWI A TY?

CHWILĘ WEŻMIESZ UDZIAŁ
W WIELKICH AKCJACH

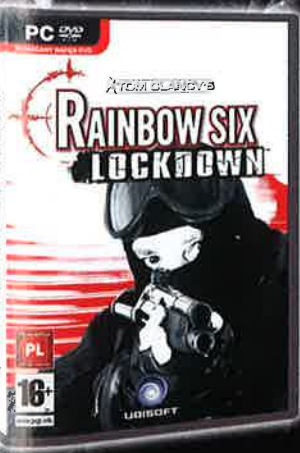
W OJRODZIE TWOJIM NAJBLIŻSZYMI KUMPLAMI z ODDZIAŁU. BĘDZIESZ MIAŁ OKAZJĘ ODSTRZELIĆ
PARĘ TERRORYSTYCZNYCH GŁÓW! UŻYWAJ ZRÓŻNICOWANEGO SPRZĘTU BOJOWEGO
OKTOWIZORA, ABY PODEJRZEĆ RUCHY PRZECIWNIKA W CIEMNOŚCIACH. NA KONIEC JEDNA RADA:
JEŻELI CHCESZ PRZEŻYĆ, CZĘSTO OGLĄDAJ SIĘ ZA SIEBIE I WSPÓŁPRACUJ Z RESZTĄ CHŁOPAKÓW!

ODMASZEROWAĆ!



Już wkrótce w sprzedaży

www.rainbowsixgame.com



KUPOJ GRY NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl

99.90
PLN



TOM CLANCY'S
**RAINBOW SIX
LOCKDOWN**

© 2005 Red Storm Entertainment. All Rights Reserved. Rainbow Six, Rainbow Six Lockdown, Red Storm and the Red Storm logo are trademarks of Red Storm Entertainment in the US and/or other countries.
The Soldier icon and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the US and/or other countries. Red Storm Entertainment, Inc. is a Ubisoft Entertainment company.

CALL OF CTHULHU: DESTINY'S END
CIVILIZATION IV: WARLORDS
CRYSIS

DRACULA TWINS
ROBOBLITZ
SILVER FALL

05/2006

Civilization IV: Warlords



Jak informuje nierozłączne duo Firaxis-2K Games, już w październiku rzeczywistość znakomitej Civilization IV wzbogaci się o zawartość jej pierwszego oficjalnego rozszerzenia. To, zatytułowane Warlords, dodać ma do wcześniejszej kilka nowych nacji, ich przywódców, a także nowe cuda, surowce i jednostki, w tym samych „warlordów”. Dodatek ma także zawierać sześć scenariuszy pozwalających poznać (i zmienić) losy kilku słynnych historycznych wodzów. Jednym z Wojewodów zostaniemy już latem.

www.firaxis.com

Dracula Twins

Szwedzkie Legendo, studio twórców niedawnej The Three Musketeers, ujawniło pierwsze szczegóły dotyczące swego kolejnego projektu – Dracula Twins. Ten należy do gatunku uznanego oficjalnie za nieistniejący na PC – do platformówek 3D. Na



tym nie koniec niespodzianek – również scenariusz gry nie przypomina w niczym oficjalnej, Stokerowskiej wersji „Drakuli”. Tu Hrabia jest niewinną ofiarą knożki strasznego Dr: Lifelusta, który podstępem wdarł się na zamek Drakulów i zapełnił go wynikami swych szalonych eksperymentów (brrrrrr me a brrrrrain). Na szczęście z pułapki uciekły... dzieci Hrabiego – bliźniaki Drac i Dracana. Ich zadaniem będzie, naturalnie z pomocą graczy i... magii, pokonać 40 poziomów gry, uratować tatusia i odbić rodzinny zamek z łap najeźdźców. W Bliźniaki Dracula wcielmy się jeszcze tej wiosny.

www.legendo.com

SHORTY

Silver Fall

Z pewną taką nieśmiałością i niedowierzaniem, szeptem i spluwając od uroku przez lewe ramię uznajemy martwy sezon komputerowego role-playing za zamknięty. Znakomity Oblivion i bardzo obiecująca Neverwinter Nights 2, a w dalszej per-



spektywie m.in. Gothic 3 (o wszystkich piszemy w numerze) to więcej, niż miłośnicy odgrywania ról otrzymywali przez kilka ostatnich lat. Do tego coraz większa liczba developerów zaczyna przyglądać się z zainteresowaniem właśnie temu gatunkowi. Do tych dołączyło w ostatnim czasie ukraińskie KievGames (twórcy Fire Department 3), które jeszcze w tym roku zaprosić chce graczy w podróż do świata Silver Fall – role-playing fantasy, tworzonej przy użyciu, jak twierdzą sami twórcy – najnowszych technik graficznych. Więcej o Silver Fall – wkrótce.

www.kg.com.ua/projects.html

RoboBlitz PC

Naked Sky studio potwierdziło plany wydania wersji PC swej niezwyklej platformówki, znanej światu konsoli Xbox 360 jako RoboBlitz. Tym spośród was, którym nic nie mówi ani nazwa studia, ani tytuł gry, wyjaśniamy, że mowa o platformówce logicznej (!), której



głównym atutem jest nieprawdopodobnie zaawansowana technologia. RoboBlitz stworzona została w oparciu Unreal Engine 3.0 oraz – co ciekawe – algorytmy wiary-

Headfirst, Destiny's End R.I.P.

Zle, nie – katastrofalne wieści dla tych wszystkich, którym spodobała się Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth i w napięciu oczekują jej nieformalnego ciągu dalszego – Destiny's End. Katastrofalne dlatego, że ten survival horror osadzony w rzeczywistości Mitologii Cthulhu najpewniej nigdy nie ujrzy światła dziennego.



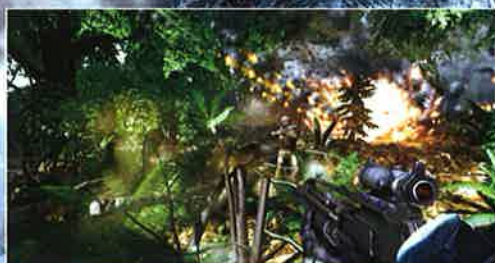
Wszystko z powodu tragicznej sytuacji finansowej rodzimego studia obydwu gier – brytyjskiego Headfirst Productions, które – zdaniem twórcy i lidera studia Mike'a Woodroffe'a – ma minimalne szanse na pozostanie wśród żywych i aktywnych... Rest in Peace, Headfirst, (your) Destiny's End(ed).

www.headfirst.co.uk

Crysis w 2007

Electronic Arts potwierdziło nasze przypuszczenia, jakoby opóźnienie premiery Windows Vista (a wraz z nim DirectX 10) przyczyniło się do przesunięcia premiery Crysis – kolejnej gry niemieckiego studia Crytek, twórców Far Cry. Więcej o Crysis – za miesiąc.

www.eagames.com



DLA CZYTELNIKÓW CD ACTION
NA HASŁO: CDA

ZNIŻKA DO 50% NA PIZZĘ,
PO ZAREJESTROWANIU NA
www.telepizza.pl

Teraz
w
telepizza®

za
24,90 zł

ZESTAW GRACZA

średnia pizza*

+ 1 litr napoju

+ specjalna płyta CD

(Dema z serii Kolekcja Klasyki, filmiki, tapety, gra typu Arkanoid)



*pizza do trzech składników

Zestaw dostępny od 1-go maja w Telepizy.
Wejdź na www.telepizza.pl i dowiedz się szczegółów.



KOLEKCJA KLASYKI



oraz wiele, wiele innych!

NADCHODZI NOWY WYMIAR ROZRYWKI!
ZAGRAJ I ODKRYJ PEŁNĄ KOLEKCJĘ - www.kolekcjaklasyki.pl

telepizza®

☎ 0801 111 111

www.telepizza.pl

BLACK & WHITE 2: BATTLE OF THE GODS
 FAR CRY
 FLATOUT 2

SAVAGE 2
 SILENT HILL 5
 SPELLFORCE 2: CZAS MROCNYCH...

05/2006

Silent Hill 5

Niemal w przeddzień premiery filmowej adaptacji serii Silent Hill, jej twórcy – Konami w osobie Akiry Yamaokiego – ujawnili pierwsze szczegóły dotyczące jej kolejnej, piątej już części. Ta, jak twierdzi sam Yamaoka-san – pozostaje w produkcji blisko 2 lata i przywrócić ma serii świetność drugiej, najbardziej psychologicznej spośród wszystkich naszych dotychczasowych wypraw do Silent Hill. Dobrą wieścią jest także obietnica, że w „piątce” NIE pojawią się elementy zręcznościowe, obecne np. w The Room. Niestety wciąż nie znaleźliśmy potwierdzenia, że Silent Hill 5 w ogóle pojawi się na PC. Biorąc jednak pod uwagę zaangażowanie Konami także na tym rynku, nie można wykluczyć, że za jakiś czas...

www.konami.com



Savage 2 (officielnie) za darmo!

S2 Games potwierdziło pogłoski, jakoby Savage 2: A Tortured Soul – sequel ich Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy, z elementami first-person shooterów (MMORTS-FPS) miał być rozprowadzany zupełnie za darmo! Dzięki temu chętni, by poprobować, czy ten miks jest strawny, będą mogli grać bez ograniczeń w trybie single player (przeciw AI), a nawet w LAN-ie. Zapłacić – 30 dolarów – będą musieli jedynie ci, którym „bycie jednostką w RTS-ie” spodobą się na tyle, że będą chcieli wypróbować umiejętności zdobyte podczas treningów także w Internecie.

<http://savage2.s2games.com>

BioWare Austin

Twórcy serii Baldur's Gate, a także pierwszych Neverwinter Nights i Knights of the Old Republic, ogłosili wszem i wobec otwarcie nowego studia w Austin w stanie Texas. To zajmować się ma wdrażaniem – uwaga – ich projektu Massively Multiplayer Online Role-Playing Game, którym – tu uwaga podwójna – jest rzekomo Star Wars Galaxies! Na to właśnie – zdaniem części obserwatorów – wskazywałoby mianowanie na dyrektora studia Austin Jamesa Ohlena – głównego projektanta Knights of the Old Republic, oraz za-

trudnienie Richarda Vogla i Gordona Waltona z Sony Online Entertainment.

Z drugiej jednak strony wypada pamiętać, że James Ohlen był także lead designerem Baldur's Gate II i Neverwinter Nights, a sami Richard Vogel i Gordon Walton pracowali także przy Ultima Online. Nie bez znaczenia też zdaje się fakt, że doktorski duet Zeschuk-Muzyka w jednym z licznych wywiadów stwierdził, że ich pierwszy MMORPG będzie projektem autorskim...

www.bioware.com

SHORTY

godnej fizyki obiektów opracowane przez Aegia PsysX. Te sprawiają, że zarówno części zręcznościowe, jak i logiczne gry ani przez moment nie zerwą z ogólnie obowiązującymi zasadami świata.

www.roboblitz.com

FlatOut 2

Fiński Bugbear Entertainment zaprezentowało nowe screenshoty z FlatOut 2 – sequeła samochodówki, która nie tak dawno zachwyciła nas znakomitym modelem jazdy



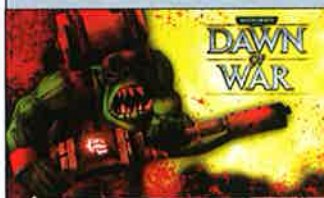
i również dobrą fizyką obiektów. Pytanie tylko – czy po tych wszystkich konsolowych BurnOutach i naszym swojskim Crashday'u część druga ma szansę podobać się nam tak samo jak pierwsza?

www.bugbear.fi/flatout2

eXtra Klasyka neXt

Jak informuje CD Projekt, jego popularna budżetowa seria Nowa eXtra Klasyka przejdzie kolejną przemianę, by pojawić się jako nowsza, lepsza eXtra Klasyka neXt. Lepsze w niej ma być wszystko – od jakości wydania, po jakość tytułów oraz dodatków. Przede wszystkim zmieni się sposób pakowania – z nieprezentacyjnego pudełka DVD, w box, w jakim wydawane są gry premierowe. Do tego każda z gier opatrzona zostanie 32-stronicową książeczką drukowaną na papierze kredowym, w której prócz instrukcji znajdzie się profesjonalny poradnik. Najciekawsze jednak mimo wszystko wydają się same gry – wśród nowych w eXtra Klasyce neXt.in.Full Spectrum Warrior, Gothic II, Ground Control II: Operation Exodus, Kroniki Riddicka: Ucieczka z Butcher Bay czy Warhammer 40,000: Dawn of War. Nic, tylko brać i grać!

www.grand.pl



Far Cry Ubisoftu

Wygląda na to, że przejęcie przez Electronic Arts kontroli nad twórcami Far Cry, niemieckim studium Crytek, nie przeszkodzi nam poznać ciągu dalszego historii Jacka Carvera, a być może również innych gier wykorzystujących tę wciąż zachwycającą technologię. Wszystko dlatego, że wyjaśniona wreszcie została niejasna sytuacja dotycząca praw własności do tytułu Far Cry, który odtąd w pełni oficjalnie przynależy jest Ubisoftowi. Do tego Ubi zdołało zapewnić sobie prawa licencyjne do Cry-ENGINE, a więc jest w posiadaniu pełnego kompletu narzędzi niezbędnych do tworzenia kontynuacji jednego z najlepszych (a z pewnością najefektowniejszych) first-person shooterów ostatnich lat. Miejmy nadzieję, że Ubi dokonujące właśnie ostatnich szlifów konsolowych Far Cry Instincts Evolution oraz Predator, znajdzie czas także na prostą Far Cry 2.



www.ubi.com

Black & White 2: Battle of the Gods



Jak informuje Electronic Arts, już wiosną rozpocznie się kolejna Bitwa Bogów – tym razem w ramach pierwszego oficjalnego rozszerzenia Black & White 2. Jak się okaże już na wstępie, Aztekowie wcale nie zostali całkowicie pokonani przez Greków. Jedną z grup ukryła się w górach, gdzie przez długie miesiące wznosiła modły do nieznanego dotąd bogów. I jeden z nich odpowiedział na wezwanie – Bóg Ożywienie! Ten wskrzesił wojowników poległych w poprzedniej bitwie, by na ich czele ruszyć na podbój Edenu. W Battle of the Gods udział, prócz wspomnianego Boga Ożywienie, wezmą nowy chowaniec, dwa nowe plemiona-armie, dwie zupełnie nowe krainy oraz cztery nowe cuda i aż sześć nowych wyzwań. Wszystko to już wiosną.

www.ea.com/bog

SpellForce 2: Czas mrocznych wojen

Już 8 czerwca odbędzie się polska premiera sequeła popularnej hybrydy real-time strategy i role-playing – SpellForce. Ta, opatrzona cyferką dwa i podtytułem Czas mrocznych wojen, opowiada o walce ludzi z rasą mrocznych elfów. Naturalnie, jak na grę serii SpellForce przystało, Czas mrocznych wojen pozwoli korzystać z ok. 100 zdolności rozwijających się w trakcie gry awatarów, jak również

sprawdzić ich talent strategiczny podczas wodzenia do boju ogromnych, zróżnicowanych armii. Dodatkowym atutem SpellForce 2 ma być aż 9 różnych ras zjednoczonych w trzech ugrupowaniach: Królestwie, Klanach oraz Pakcie.

<http://spellforce.jowood.de>



PC TOOLS PL
WWW.STUDIO...

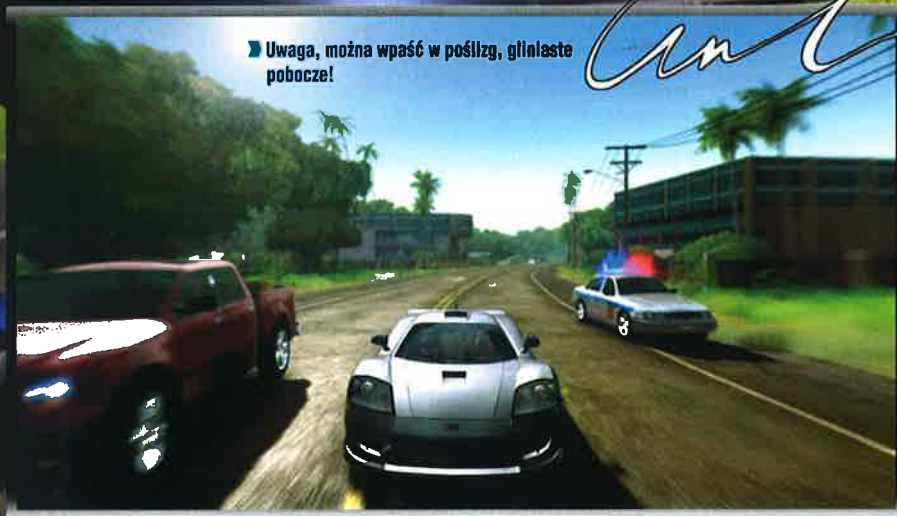
PRODUCENT: EDEN STUDIOS
WWW.ATARI.COM
DATA PREMIERY: JESIEŃ 2006

ALLOR | WIELKI POWRÓT?

TEST DRIVE

Unlimited

Uwaga, można wpaść w poślizg, gliniaste pobocze!



Seria Test Drive przestała się na PC-tach liczyć wraz z premierą „czwórki”. Wyszło wprawdzie jeszcze parę kolejnych części, ale były tak „wspaniałe”, że nawet najstarsi górale nie zauważyli momentu, w którym wychodzić na PC przestały. Jej miejsce zajęły Need for Speedy, ale już niedługo powinno się to wszystko zmienić. Powód? Oczywiście Unlimited!

Jeśli nieobecne są wam pecetowe samochodówki, na pewno o NFS: Porsche 2000, przez wielu uznawaną za najlepszą grę cyklu Need For Speed, słyszeliście. Czemu o tym wspominać? Bo to właśnie odpowiedzialne za nią Eden Studios stoi za nowym Test Drive! Fakt, robili oni także V-Rally, które to już tak dobre nie było, ale wszystko wskazuje na to, że tym razem będzie to również tytuł wielki. I to także w dosłownym tego słowa znaczeniu.

Witajcie na Hawajach!

Nawet nie tyle wielki, co wręcz olbrzymi. W grze dostępnych będzie ponad 1000 mil dróg pokrywających wyspę Oahu, a twórcy chwalą się, że jeśli jakąś znajdującą się na wyspie drogę można przejechać w rzeczywistości, można ją także będzie przejechać w grze. Usuwane są jedynie

niektóre ślepe uliczki, resztę zaś pracowicie modeluje się za pomocą engine'u, korzystając między innymi z systemu GPS. Taki los spotkał zresztą nie tylko drogi, ale także najważniejsze atrakcje terenowe. Port w Pearl Harbor, stolica Honolulu, Diamond Head – wszystko to w grze będzie!

Własne kółka i kąty

Znacznie ważniejsze będą jednak cztery kółka, którymi będziemy się po tym terenie poruszać. W sumie ma ich być ponad osiemdziesiąt: Jaguary, Lamborghini, Maserati, Audi, Fordy, Ferrari... Pojawiają się także motocykle, choć chodzą słuchy, że tu wybór ma być znacznie mniejszy, co osobiście zupełnie mi nie przeszkadza, ale wspomnieć o tym też wypada. Ale nie można całego życia spędzić

za kółkiem, dlatego też już na początku gry dostaniemy domek z garażem na cztery samochody. Na tym się, rzecz jasna, nie skończy. Wygrane wyścigi zapewnią nam dopływ gotówki, dzięki której nie tylko wypełnimy garaż, ale także będziemy mogli kupić większe lokum.

Po wyspie będzie się zresztą jeździć nie tylko ścigając się z komputerowymi przeciwnikami. Równie ważne będzie szukanie nowych wyzwań czy odkrywanie sklepów – gra umożliwi w końcu nie tylko zakup nowych wozów, ale także daleko posuniętą ich modyfikację. A skoro już przy tym jesteśmy, grę zaczynać się będzie od stworzenia własnego awatara (pleć, wygląd, ubiór...) – na single'u TDU się wcale nie kończy!



► Na taki widok to można dostać zapalenia opon mózgowych...



► Ech, jaki zgrabny tyłeczek. :)



► Przyhamuj, złom! Chyba na kresce jedziesz!



MOOR?

Za skrótem tym kryje się **Massively Open Online Racer**, czyli samochodowy odpowiednik MMORPG-ów. Unlimited nie będzie wprawdzie odpowiednikiem bezpośrednim, bo istnieć będzie także tryb single, ale dopiero w multi gra pokaże, na co ją naprawdę stać. Zapowiada się to bardzo smakowicie: gracze jeżdżący po jednej wyspie (aczkolwiek nie będzie można pokazać posiadaczom X360, kto tu rządzi, bo światy te nie będą ze sobą połączone). Do tego bardzo proste umawianie się na wspólne wyścigi (w grze będzie edytor, pozwalający kilkoma kliknięciami ustalić zasady

oraz trasę wyścigu – i to dowolnej długości, możliwe więc będą nawet godzinne zawody!). Będziemy też mogli wyszukiwać graczy jeżdżących na przykład tym samym wozem lub o podobnym poziomie umiejętności... Zapowiada się to wszystko bardzo smakowicie!

Co ciekawe, same wyścigi będą się odbywały pomiędzy maksymalnie ośmioma graczami, na osobnej kopii wyspy, na którą zostaną przeniesieni na czas pojedynku. Dzięki temu uniknie się interferencji ze strony osób postronnych, a całość powinna działać dużo płynniej.

Następna Wielka Gra?

Wszystkie znaki na to właśnie wskazują. Doświadczony zespół projektowy, ambitne plany, które w dodatku całkiem nieźle przekuwane są na kod, mnóstwo wozów, wielki teren, świetnie zapowiadający się multi i przyjemny model jazdy (najważniejsza jest w nim jednak grywalność, a nie wierność). To potwierdzają wszyscy, którzy mieli okazję zetknąć się z już działającymi wersjami kodu na X360, co całkiem nieźle wróży także wersji na PC.

Premiera? Już jesienią! [COA]

KONKURS SMS

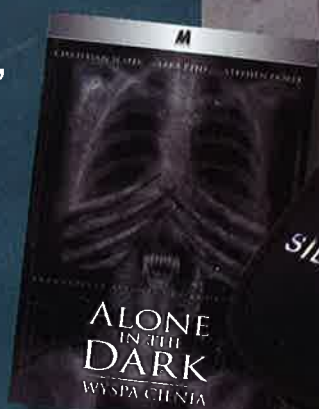
DO WYGRANIA 5 ZESTAWÓW:
FILM DVD „ALONE IN THE DARK”
+ KOSZULKA
+ ETUI NA DVD

ABY JE WYGRAĆ, WYSTARCZY ODPOWIEDZIEĆ NA PYTANIE KONKURSOWE:

Film „Alone in the Dark” to:

- A) horror
- B) dramat
- C) komedia

Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.



SILENT HILL

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SH.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Fundatorem nagród jest



PRODUCENT: EA GAMES

WWW.EA.COM

DATA PREMIERY: KONIEC 2006

MAC ABRA | BORN TO BE IN AIR

MEDAL OF HONOR AIRBORNE

„Oni nigdy nie wracają”. To powiedzonko dotyczy mistrzów boksu zawodowego. Pokonany champion nigdy nie wracał na tron. I to była prawda aż do czasu, gdy pojawił się słynny Muhammed Ali. On miał dość siły i determinacji, by po porażce powrócić w chwale. Czy najnowszy Medal of Honor będzie takim Alim świata gier?

Widzieliście najnowsze sondaze?! Ja wysiadam!!!

Trudno powiedzieć. Ale szanse pewne są. Jak pamiętacie MoH:AA, okrzyknięty królem drugowojennych shooterów, wysadzony został z siodła przez Call of Duty. Kontratak MoH, za pomocą Pacific Assault, został bez specjalnego trudu odparty. Twórcy cyklu jednak się nie poddali. Przegrupowali się, wylizali rany, wyciągnęli wnioski. I szykują się do kolejnej ofensywy. Do ataku z powietrza. Dosłownie z powietrza, gdyż gra opowiadać będzie historię Boyda Traversa, szeregowca z 82 Dywizji Powietrzno-Desantowej (Airborne).

Spadochron! stad!

Pierwsze spotkanie z nim ma miejsce nad Sycylią, następnie przenosimy się do Normandii. Jako że 82 brała też udział w operacji Market-

Dodajmy, że KAŻDA misja w grze zaczyna się właśnie w ten sposób – od skoku ze spadochronem. Sekwencja jest w pełni interaktywna. Tyłko od gracza bowiem zależy, kiedy opuści samolot (naturalnie w granicach wyznaczonych przez grę – do Chin nie dolecimy) i – przede wszystkim – gdzie i jak wyląduje. A wylądować można zaiste w miejscach nader dziwacznych – począwszy od samego środka sztabu wrogiej dywizji (i kompanii stanowiącej jego ochronę), po... studnię. Serio – można wpaść do studni na jakimś podwórku. Przy tym lądowanie na drzewie, dachu, zaczeplenie spadochronem o kościelną wieżę i wpadnięcie przez witraż do wnętrza świątyni nie wydają się niczym nadzwyczajnym. Powiedziałbym nawet, że będzie to wasz chleb powszedni. Naturalnie nic nie stoi na przeszkodzie, by przyziemić w miejscu bardziej ku temu odpowiednim – i bezpiecznym. Stąd, będąc już wysoko w górze warto obserwować, co się dzieje poniżej, uwzględniając przy tym także kierunek wiatru, no i natężenie walk. I nie pchać się tam, gdzie strzelają najsilniej.

Nieliniowo?

Po wylądowaniu warto odszukać resztę swego oddziału (lub w ostateczności jakikolwiek aliancki oddział – samemu wiele się nie działo) i skupić się na wykonaniu głównego zadania misji. Nie będzie to proste, bo lokacje są nader rozległe, a po drodze do celu czeka na gracza sporo nieprzyjemnych niespodzianek, zwanych fachowo 'secondary mission'. W zależności od tego, gdzie się wyląduje, owe zadania są różne. A to oznacza, że można kilkakrotnie grać w tę samą misję, za każdym razem rozgrywając ją inaczej. (Choć naturalnie nie ma tu mowy o nieliniowości czy dynamicznej kampanii – znając życie, cały obszar działań podzielono na sektory i każdemu z nich przypisano na stałe kilka misji dodatkowych, aktywowanych skryptami.)

Urok owych zadań polega na tym, że wprawdzie można je wykonać, ale nie ma takiego obowiązku. A jeśli nawet czasem trzeba, to już tylko od gracza zależy, jak tego dokonać

Cel strategiczny misji – zdobyć browar i zniszczyć zapasy „paliwa”.

...co?! Zaatakowali browar?! Beze mnie?! Dranie! Poczekajcie!!!

Garden (czyli nieudanej próbie uchwycenia mostów na Renie w 1944 – pamiętacie „O jeden most za daleko?”), zakładam, że zaliczymy i Hollandię (kto wie, może i doczekamy się jakiegoś polskiego akcentu?). Gra zaś kończy się w samym sercu III Rzeszy (choć nie w Berlinie).



i w jakiej kolejności. Np. natknąwszy się na wrogie stanowisko ogniowe, możemy je zniszczyć albo po prostu ominąć, by np. po jakimś czasie powrócić tu z większymi siłami czy choćby silniejszym uzbrojeniem.

Zrob to sam

Niespotykaną wcześniej innowacją będzie uwzględnienie w grze powszechnej w czasie II wojny tendencji do zabawy w „złotą rączkę” przez alianckich żołnierzy, którzy na własną

twierdzą, że przywiązują do niego wielką wagę (jeden ze współproducentów, Patrick Gilmore, oświadczył: *we consider it a major aspect of the game*), to jednocześnie nic konkretnego na jego temat powiedzieć nie chcą. Ale ponoć już niedługo wyłożą karty na stół. Trzymam za słowo – i za gardło.

Będiesz tylko malutkim trybikiem potężnej maszyny wojennej.

rękę ulepszały własne (i zdobyte) uzbrojenie. I to od dopancerniania czołgów ogniwami gąsienic i workami z piaskiem po modyfikacje broni strzeleckiej, zwiększającej jej szybkostrzelność, celność, pojemność magazynka czy redukcję odrzutu. Albo choćby specjalne naramienne kabury na broń krótką, umożliwiające jej szybkie wydobycie...

Zatem choć nie należy się spodziewać żadnych wcześniej niespotykanych giwer – bo skąd? – można oczekiwać, że dobrze już wam znane Garandy czy Thompsony będą jednak wyglądały i działały nieco inaczej, niż oczekujecie. Ale nadal zgodnie z tym, co faktycznie miało miejsce. Za to, i ogólnie wierność realiom historycznym, odpowiada ten sam konsultant (kapitan Dale Dye), co przy MoH: AA i PA.

Tryby i trybiki

Jako że gracz wcieli się w szeregowca, **można zapomnieć o dowodzeniu i wydawaniu rozkazów**. Tak jak w MoH:AA, będziesz malutkim trybikiem maszyny wojennej, wspomaganym jednak mnóstwem innych podobnych trybików. Świadomie pominę tu obecne

w presspackach peany ku czci wybitnej Al wroga i naszych towarzyszy broni. Jeśli się okaże nie gorsza niż w CoD 2, będzie świetnie, jeśli lepsza – będzie genialnie.

Gra robiona jest w zasadzie na wszystkie już istniejące (a nawet ponoć na jeszcze nieistniejące – vide PS3) platformy sprzętowe. Z jednej strony oznacza to, że nie musimy się obawiać, iż dostaniemy konwersję z niskiej jakości teksturami i w niskiej rozdzielczości. Raczej przeciwnie, należy oczekiwać gry wyciskającej wszystkie soki z kart graficznych. Z drugiej strony rodzą się pewne obawy dotyczące np. sterowania i ogólnie „konsolidacji” gry (patrz: brak apteczek w CoD2, co niektórym – w tym mnie – jakoś do gustu nie przypadło).

Z tego jednak, co przeciekło do mediów, należy oczekiwać, że MoH: Airborne PC będzie jedną z wielu równocześnie tworzonych mutacji, a nie tylko konsolową grą skonwertowaną na PC na zasadzie „było tylko jakoś działało”. Świadczy o tym choćby **obecność rozbudowanego trybu multi**. Niestety choć autorzy

Ciepłiwosć...

Czy to wszystko nie jest (jak niemal zawsze) w większości reklamowym biciem piany, dowiemy się jeszcze w tym roku – niestety pod sam jego koniec (i to jest wersją optymistyczną). Ale już na E3 odbędzie się pierwsza publiczna prezentacja tej gry. Trzymam kciuki, bo jeśli MoH: Airborne okaże się sukcesem, niewątpliwie tworzone właśnie kolejne części CoD (a wiarygodne pogłoski świadczą, że prace trwają) będą musiały być – czy tego chcą, czy nie – wręcz niewiarygodnie dobre... A to dla graczy wieść nader błoga. [CDA]



Skopy mają zbyt duże opłaty lotniskowe, musimy więc skakać, boys.

PRODUCENT: DICE/EA
 HTTP://BATTLEFIELD.EA.COM
 DATA PREMIERY: LISTOPAD 2006

GEM | BF1942 - DWIEŚCIE LAT PÓŹNIEJ

BATTLEFIELD 2142



Ech, poniedziałek, znów do roboty...

Przeżyć taki szlak bojowy mogą tylko gracze. Z okopów drugiej wojny światowej, poprzez błota poletek ryżowych Wietnamu po piaski Bliskiego Wschodu w czasach nam współczesnych. A przecież to wcale nie koniec i przed serią Battlefield wciąż wielka przyszłość!

Nie ma wątpliwości: przyszłość serii Battlefield jest wielka i wspaniała. Przyszłość ludzi w kolejnej jej inkarnacji – w Battlefield 2142 – niezupełnie taka sama. Błyskawicznie postępujące zlodowacenie spowodowało, że ludzie wyparci zostali na tereny przyrównikowe – głównie do Afryki Północnej. Szybko się jednak okazało, że największym wrogiem nie jest wcale lód, lecz... matematyka, wykazująca z przerażająco bezduszną precyzją, iż pozostała żywna ziemia nie jest w stanie wyżywić wszystkich ocalałych. Tym samym podziały ideologiczne przestały się liczyć – tu idzie o przetrwanie. I tylko jedno pozostaje niezmiennie: największym wrogiem człowieka jest inny człowiek.

UE kontra KPA

Battlefield 2142 ma być dla serii tym, czym był Wietnam dla 1942. Nie tyle faktycznym rozwinięciem sprawdzonej idei, ile kolejnym jej testem w zupełnie nowych „furyzystycznych” warunkach. To oznacza, że głównie „selling points”, a zarazem przyczyny popularności tych gier pozostaną niezmiennymi. Nadal więc walczyć będą zespoły złożone

z graczy podzielonych na klasy i szukających wsparcia w pojazdach bojowych. Walczących w roku 2142 będzie jednak mniej niż choćby w Battlefield 2. I nie, nie chodzi o szczęście o zmniejszenie liczby graczy – tych nadal będzie 64, lecz ograniczenie stron konfliktu do dwóch. Ten bój toczy się wyłącznie pomiędzy Unią Europejską (!) a Koalicją Panazjatycką.

2 razy 4 po 2

Nie od dziś wiadomo, że w walce o przetrwanie zwycięża najlepiej przystosowany. Najlepiej przystosowany w first-person shooterach to ten dysponujący lepszym refleksem i cięższym sprzętem. W drużynowych grach taktycznych jednak – a do takich przecież należą gry serii Battlefield – także ten, który efektywnie wykorzystuje potencjał swej klasy. 2142 zaś nie dość, że pomoże w tym dzięki funkcji dowódcy (nic tak nie motywuje, jak ryk *dan leadera*), to także pozwoli – za sprawą nowych sposobów rozwoju postaci – wybrać klasę najbardziej przystającą do upodobań. Liczba klas ma być przy tym ograniczona do 4, z możliwością wyboru 2 podklas w obrębie każdej z nich. Przy-

kładem Zwiadowca i jego podział na Spec-Opa i Snajpera.

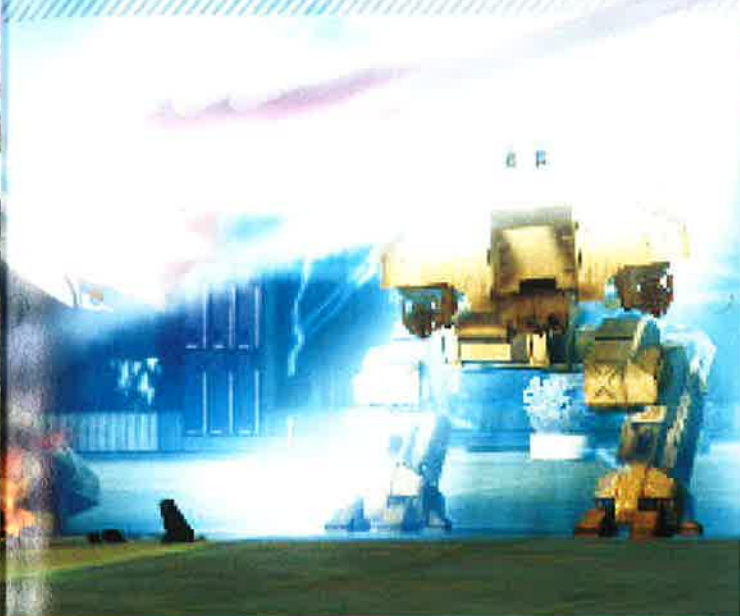
8 metrów stali

Nie da się jednak ukryć, że sołą B2142 będą, jak zawsze, pojazdy. Funkcje tych się nie zmieniają – nadal na ziemi dysponować będziemy samochodami terenowymi, transporterami opancerzonymi, nawet czołgami, a w powietrzu – myśliwcami i bombowcami (wciąż nie wiemy, czy pojawi się walka na wodzie). Prawdziwymi królami pól bitewnych będą jednak mechy – 8-metrowe maszyny kroczące wyposażone w działo przeciwlotnicze, wyrzutnie rakiet ziemia-ziemia i potężne miniguny. Arsenal ten pozwoli mechom stać się nemesys dla wszystkich uprzednio wymienionych, ze szczególnym, zdawałoby się, wskazaniem na piechotę, która – dzięki systemowi *wiarygodnej fizyki* – może zostać dosłownie *wdeptana* w ziemię!

EMP i maskowanie

Siła ognia i moc pancerza mechów jednak nie oznacza, że będą one niepokonane. Przeciwnie – w Battlefield 2 piechota, dotąd mięso

Prawdziwymi królami pól bitewnych będą 8-metrowe maszyny kroczące.



armatnie, zyskała na znaczeniu. W jej arsenale znalazły się m.in. granaty elektromagnetyczne pozwalające spowolnić i osłabić monstrualnego przeciwnika na tyle, by przeprowadzić skuteczny atak przy użyciu broni przeciwpancernej. Innym sposobem unicestwienia powolnych mechów ma być minowanie pola za pomocą Charserów – min samobieżnych (!), ściągających pojazdy wroga. Możliwe mają być nawet akcje sabotażowe w wykonaniu zwiadowców. Nic prostszego przecież, jak przyczepić ładunek wybuchowy do nogi stalowego kolosa i z bezpiecznej odległości podziwiać pokaz fajerwerków. To ostatnie głównie dzięki urządzeniu maskującemu, pozwalającemu dosłownie zniknąć z oczu przeciwników!

2142 w 2006

Battlefield 2142 powstaje w szwedzkim Digital Illusions, SE, studiu twórców Battlefield 1942 oraz Battlefield 2 (ale nie, co znamienne, Battlefield Vietnam). To pozwala nam mieć pewność, że tak jak wcześniejsze inkarnacje serii, wbije się na same szczyty list sprzedaży, a później przez długie lata nie zniknie z dysków twardych graczy. Ale to jedyna dobra wieść dla nich. Ta druga, równie ważna, dotyczy tego, że uwolnione od konieczności zajmowania się tworzeniem technologii DICE może skoncentrować wysiłki na samej treści, a wojna o Ziemię... ziemię rozpocznie się w 2142 – jeszcze w tym roku! Do (nie)zobaczenia w 2142! [COA]



» Nie no, znowu mi przystali smsa, że za 3 dni kończy mi się limit...

TO BĘDZIE KRWAWY KWIECIEŃ...



UBERSOLDIER

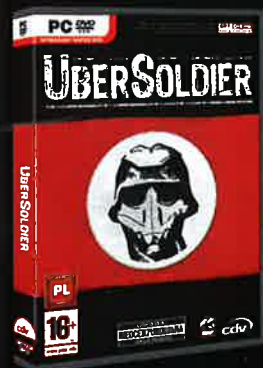
WWW.UBERSOLDIER.NET

„STAN SIĘ ŻOŁNIERZEM DOSKONAŁYM, NADSZEDŁ CZAS ZEMSTY, TWÓJ CZAS!”

„UBERSOLDIER MA SWÓJ SPECYFICZNY STYL, PRZYPOMINAJĄCY M.IN. BLOOD 2 I NO ONE LIVES FOREVER.”

GRY OnLine
www.gryonline.pl

CLICK!



UWAGA
NIEOCENZUROWANA
WERSJA PROGRAMU

16+

PL
MAY

JUŻ W SPRZEDAŻY



59,90
PLN

KUPIJ GRĘ NIE WYCHODZĄC Z DOMU
www.sklep.cenega.pl



© 2005 CDV Software Entertainment AG. Wszelkie prawa zastrzeżone. CDV, logo CDV i Ubersoldier są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami towarowymi CDV Software Entertainment AG lub Bandi Comics. Tęcza to znamię USA i UK. Wskazanie Białego Włosa w innych krajach. Wyłączny dystrybutor gry w Polsce: Cenega Polska Sp. z o.o.

PRODUCENT: CAPCOM
WWW.CAPCOM.COM/RE4
DATA PREMIERY: WIOSNA/LATO 2006

EUGENIUSZ SIEKIERA | ODNOWIONE ZŁO

RESIDENT EVIL 4

» Na plan „Kodu Leonarda”?
Prosto jak strzeli!

resident evil

Resident Evil to nie tylko wyśmienita seria survivali. To także najdłuższy i najbardziej zasłużony dla gatunku cykl horrorów. Teraz, po wielu latach rozłąki, w końcu wróci pod strzechy pecetowców.

Co więcej, ma szansę zrobić to w naprawdę wielkim stylu, bo przecież już teraz wiemy, że Resident Evil 4 to produkcja ze wszech miar wybitna.

EWOLUCJA

Resident Evil 4 to gra tak diametralnie inna od wszystkich poprzednich odsłon, jak to tylko w ramach tego gatunku możliwe. Zarazem jest chyba najlepszą z nich, co przecież do samej premiery (2005) wcale nie było takie oczywiste. Na swej długiej, krętej drodze seria miała wznioły i upadki, obok odsłon piekielnie dobrych (jak np. Code Veronica) trafiały się niestety również pomysły zupełnie nietrafione (miniseria Survivor), a już absolut-

nym szczytem beczelności była europejska wersja RE: Outbreak, czyli Residenta przeznaczona przede wszystkim do zabawy online, z której wycięto... tryb sieciowy. Chyba trudno o lepszy sposób na utratę długo wypracowywanego zaufania. Wydaje się, że Capcom opamiętał się w chwili, gdy zaczął tworzyć ekskluzywną edycję RE na GameCube'a (RE Remake i RE Zero).

Resident Evil 4 powstawał w wielkich bólach. Ogólną koncepcję gry raz po raz zmieniano, odrzucano kolejne wersje scenariusza, rozpoczynając prace niemal od początku. Wydawało się, że panowie z Capcomu nie do końca wiedzą, czego chcą. Tymczasem ludzie odpowiedzialni za nową odsłonę tego tasemca chcieli go po prostu diametralnie odświeżyć. Dlatego też w koszu wyładował pomysł, według którego pierwsze skrzypce grały po

raz kolejny powolne i tępe zombie. W finalnej, ostatecznej wersji starych, pocciwych truposzy zabrakło. Na ich miejsce pojawili się... Ale nie, o tym za chwilę.

Obie wersje, wpięrow na GaCka, później na PS2, pokazały, że nasze niepokoję były zupełnie niepotrzebne, bowiem RE4 zmiażdżył wszystkich. Jednogłośnie. Z miejsca też stał się najlepiej ocenianym horrorem wszech czasów (szczegóły – patrz ramka). I niebezpiecznie – grałem, widziałem, szczególnie z podłogi zbierałem. Teraz kolej na PC. Czy gra powtórzy swój oszałamiający sukces?

O CO BIEGA?

O fabule się nie rozpisuję, bo jest cienka jak polskie pensje. Wystarczy wiedzieć, że wcielamy się w znanego z drugiej części Leoona S. Kennedy'ego – wtedy gliniarza, teraz

Capcom diametralnie odświeżył serię, tworząc jednocześnie grę niemal doskonałą.



► Zło bywa piękne. Dobro też.



► Nikt nie spodziewał się hiszpańskiej inkwizycji!

agenta rządowego. Minęło 6 lat od czasu, gdy Leon po raz pierwszy spotkał się z efektami eksperymentów korporacji Umbrella w ogarniętym chaosem Raccoon City.

Akcja gry przenosi się tym razem do Europy. Naszym zadaniem jest odnalezienie i uratowanie córki prezydenta USA, Ashley Graham, którą porwali nieznani sprawcy. Troprowadzą do pewnej tajemniczej wioski leżącej w samym środku leśnej głuszy, gdzieś na terytorium Hiszpanii.

RE4 PC będzie konwersją wersji z PS2, a więc zostanie wzbogacony m.in. o Separate Ways – dodatkowy, przyzwoicie rozbudowany scenariusz, w którym kierujemy Adą Wong, piękną kobietą w czerwieni. To najlepszy, ale oczywiście nie jedyny bonus RE4. Dla porządku wspomnę również o tym, że edycja na blaszaki wydana będzie najprawdopodobniej wyłącznie na płycie DVD.

EMOCJE SIEGAJĄ ZENITU

Resident Evil zawsze był horrorem, w którym nacisk położony był przede wszystkim na elementy akcji. „Czwórka” na tle poprzedników jeszcze bardziej przypomina produkcje typu The Suffering czy Cold Fear niżli survivala w stylu Silent Hilla, w których poza refleksami przydaje się również sprawny umysł. Wszelkie zagwozдки logiczne są tu sprawą na tyle marginalną, że części z nich nawet nie musimy rozwiązywać, bo chronią np. dostęp do skarbów (o nich za chwilę), których wcale przecież nie trzeba zbierać.

Resident Evil 4 to bite 20 godzin intensywnej gry, wypełnionej po brzegi ciągłą, szaleńczą akcją. Nie ma tu żadnych dłuż-



► Wow! Piorunisko skuteczne!

To bite 20 godzin intensywnej gry, wypełnionej po brzegi ciągłą, szaleńczą akcją.

szych przestojów, podczas których moglibyśmy odsapnąć, głowić się nad rozwikłaniem jakiejś zagadki. Nawet przerywniki filmowe wymagają od nas maksymalnego skupienia. A wszystko dzięki kolejnej nowości – Quick Time Events.

O QTE!!!

Cóż to takiego? Szalenie emocjonujące fragmenty gry, podczas których musimy wcisnąć jakąś kombinację przycisków, reagując na wyświetlony na ekranie komunikat dosłownie w ułamku sekundy, by na przykład uciec przed toczącym się głazem lub też uniknąć śmiertelnego ciosu ze strony jakiegoś monstrum. QTE pojawiają się w trakcie rozgrywki wielokrotnie, również podczas cut-scenek i choć wymagają od nas nerwów ze stali i ciągłej czujności sprawiają, że nie jesteśmy w stanie oderwać się od gry nawet na sekundę, co wręcz miazdząco podbija poziom adrenaliny.

SKLEPIK Z MARZENIAMI

Następną nowinką jest handel. Wszelkiej mści ekwipunek (poza amunicją i ziołami, o nie musimy postarać się sami) nabywamy u kupca – wielce tajemniczej postaci, którą wielokrotnie spotkamy podczas tej przygody. Poza zakupem nowych cackuszek, można ulepszyć już posiadane, co jest sprawą szalenie istotną. Lepiej „przypakować” to, co mamy, niż ładować kasę w zupełnie nowe graty. Skąd zaś forsa? Cóż, najwięcej znajdujemy jej po drodze czy to w skrzyniach, czy po prostu przy zabitych wrogach. Dodatkowo na każdej mapie poukrywano

NAJLEPSZY Z NAJLEPSZYCH

Resident Evil 4 to najlepiej oceniany survival horror wszech czasów. Średnia ocen wersji na GameCube'a wynosi 96%. To wystarczająco wiele, by zająć 6 miejsce na liście najlepiej ocenianych gier w historii.

Zresztą wersja na PS2 jest niewiele gorsza. Wynik 95,9% plasuje ją na 7 miejscu. Dla porównania dodam, że żaden pece-towy tytuł nie znalazł się w tej siódemce. Dopiero na 10 wypadł Half-Life 2. Robi wrażenie, prawda?

Z reguły nie zwracam uwagi na średnią ocen. Jeśli jednak mamy do czynienia z tak wysokim wskaźnikiem procentowym (przy liczbie recenzji równej 931), coś musi być na rzeczy. Oznacza to bowiem, że gra po prostu nie ma słabych not.

Ba – niemal wszyscy uważają ją za grę co najmniej znakomitą. A to nie trafia się często.

liczne skarby, za które handlarz jest skory sporo nam zapłacić.

Słówko o spluwach. Poza klasycznymi pistoletami, shotgunami czy bronią maszynową, pojawił się również karabin snajperski: nomen omen rzecz niesamowicie przydatna, bo headshoty z dystansu nieraz okażą się dla nas zbawienne. Poza tym są granaty (3 rodzaje), wyrzutnia rakiet i inne cuda. W blasku chwaliły powróciło również sławetne magnum, które nawet bez upgrade'u ma kopa niczym strzelba na słonie.

Nie ma już upierdliwego systemu przechowywania przedmiotów w skrzyniach. Miał tego pojawiły się rozmaitych rozmiarów walizki (do kupienia oczywiście u kupca). Przypomnę, że to bardzo wygodne rozwiązanie, choć niestety ma i złe strony – nie da się zbyt wiele żelazstwa nosić przy sobie. Jedynymi relikwiami przeszłości, jakie się ostały, są first aid spraye, roślinki lecznicze, które dalej możemy mikсовать, oraz nieszczęsna maszyna do pisania służąca jako save point.

NI TO ZOMBI, NI TO CZŁEK

Kolejna rzecz, do tej pory zupełnie w serii nieznana, to stojąca na naprawdę wysokim poziomie AI przeciwników. Głupie z natury, powolne zombie zastąpiono otepiętymi, pozbawionymi emocji, acz roztępnymi ludźmi. Potrafią leżeć za nami aż do skutku, biegać, zachodzą od tyłu, wchodzą po drabinach, wyważają drzwi, rzucają w nas czym popadnie, robią uniki i komunikują się między sobą. Jednym słowem – myślą.

Wwieśniaki, jakich mieliśmy zaraz na początku, to nie wszystko. Później, w charakterze mięsa armatniego, pojawiają się bardziej wymagający przeciwnicy, m.in. zakapturzeni mnisi. Ich odzienie i sceneria, w jakiej ich spotykamy (ogromne zamczysko), przypominają jak żywo klimaty znane z kultowego Blooda. Aż ciężka się w oku kręci.

Poza ludźmi mamy oczywiście przebogatą menażerię wszelkiej maści potworów. Nie

RE4 to najbardziej zaawansowany i nowoczesny survival horror, jaki istnieje.



Wmówienie zombiakom, że laski dynamitu to święce, zapewniło bohaterom mnóstwo rozrywkę.

► Ludzie mnie nie rozumieją. A ja przecież mam też wrażliwe wnętrze...



► Nie jest to może kopniak z półobrotu... ale wystarczy.



zabrakło również bossów, z których kilku mogłoby pretendować do tytułu najlepiej zaprojektowanego bydlaka w historii gier (szkoda tylko, że finałowy cwaniak jest tak prosty do rozłożenia).

Fizyka ciał przechodzi najśmielsze oczekliwania. Chciałoby się, by przynajmniej w połowie gier, których twórcy szumnie chwalią się zastosowaniem systemu szmacianych lalek (rag doll), ludzkie modele poruszały się i zachowywały tak naturalnie. Hitboksy doprowadzono do absolutnej perfekcji. Strzał w rozmaite części ciała przeciwników powoduje zawsze adekwatne do danej sytuacji reakcje. Np. celnym strzałem w kolano można

sprawdzić kolesia do parteru. Można też odpowiednio wymierzoną kulką wytrącić mu broń z ręki lub nawet zestrzelić lecącą w naszym kierunku siekierę! Oczywiście wymaga to odpowiedniej precyzji i refleksu. Ale to, co na padzie może sprawiać z początku pewne trudności, przeniesione w środowisko myszki i klawiatury powinno być dziecinną igraszką dla każdego wprowionego w FPS-ach gracza.

ŚWIAT ZZA PLECÓW

Jak już się pewnie domyśliście, wnioskując chociażby po powyższym akapicie, diamentalnie została zmieniona cała filozofia przedstawienia akcji i poruszania się w świecie gry. Koniec ze statycznymi lokacjami, obserwowanymi z kamer sztywno zawieszonych w określonych punktach pomieszczenia.

Największą wadą takiego rozwiązania, znanego od czasu pierwszego survivala Alone in the Dark i stosowanego z powodzeniem w niemal wszystkich tego typu produkcjach do dziś, jest z całą pewnością problem z orientacją – gdy przechodziliśmy w inny kąt lokacji, kamera zmieniała się automatycznie i pokazywała nasze położenie z zupełnie innej perspektywy. W RE4 nie ma takich problemów. Kamera przez cały czas siedzi za plecami naszego bohatera, śledząc każdy jego ruch, przez co mamy stałą kontrolę nad sytuacją.

Warto też wiedzieć, że zakres ruchów naszego bohatera znacznie się powiększył, nie jest to już, jak w poprzednich Residentach, niemrawa kukła.

Mamy zatem całkiem niezłą interakcję z otoczeniem. Można niszczyć skrzynie i beczki, barykadować drzwi, wchodzić na drabiny, przewracać je (choć rezolutni opo-nenci potrafią postawić je z powrotem!), wyskakiwać przez okna, a nawet kopnąć jakiegoś upierdliwca z (ekheem) półobrotu, gdy zabraknie nam amunicji.



ZMYŚLY UCZTUJĄ

Wypadaloby szepnąć kilka słów o technikalach. Muzyka jest spektakularna i przerażająca. Oprawa video zaś olśniewająca i monumentalna. Co się składa na to przepiękne widowisko? W zasadzie wszystko, każdy element doszlifowany jest tu do absolutnej perfekcji. **Niesamowicie szczegółowe, doskonale animowane modele, wyśmienicie wyreżyserowane przerywniki filmowe, fantastyczny design lokacji** (m.in. wioska, kanały, jaskinie, ogromna forteca), **fenomenalna gra światłocieni, niewiarygodne efekty specjalne.** (Głowy nie dam, ale chyba żadna gra na blaszaku nie może się pochwalić tak realistycznym ogniem czy wybuchami.) Na deser – rewelacyjna jakość tekstur.

Tak szukam w pamięci, ale szczerze powiedziawszy, nie przypominam sobie niczego z równie zaawansowaną szatą graficzną, przynajmniej w obrębie tego gatunku. **RE4 to najlepiej prezentujący się survival horror wszech czasów.**

Oczywiście nie popadajmy w przesadyzm, bo przecież to, co na konsolach ustępujących możliwościami współczesnemu pecetowi wydaje się zniechęcające, dla graczy obeznanym z Far Cry'em czy Riddickiem żadną rewolucją czy kamieniem milowym raczej nie będzie. Ale że będzie ładnie, to pewnie.

GRA DLA KAŻDEGO

Nie będzie chyba przesadą, jeśli powiem, że Capcom, wydając Resident Evil 4, pchnął gatunek na nowe tory. Wierzę, że nie jest łatwo o tym mówić – mnie – wiernemu miłośnikowi Cichego Wzgórza, ale **RE4 to najbardziej zaawansowany i nowoczesny survival horror, jaki istnieje, choć z całą pewnością nie najbardziej przerażający.** Strach jest tu generowany podobnie jak w pierwszych odsłonach serii. Mamy tu sztuczki podobnego kalibru, dość ograne, co tu kryć. W kategoriach grozy RE4 nie ma startu do bardziej ambitnych serii, jak Fatal

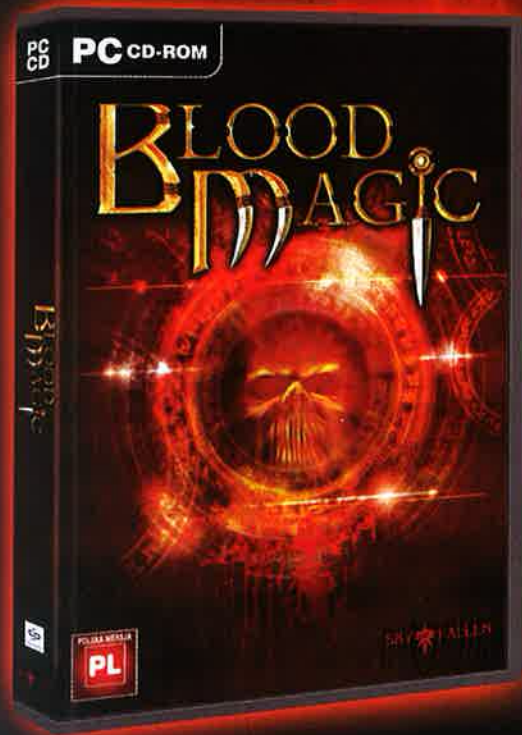
Frame czy Silent Hill właśnie. Nie zmienia to jednak faktu, że **każdy szanujący się fan wirtualnych dreszczowców w nowego Residenta zagrać po prostu musi.**

Zresztą, w przeciwieństwie do typowo japońskich tytułów (Kuon, Forbidden Siren), **RE4 jest na tyle uniwersalny, że dobrze bawić się będą przy nim nawet gracze, którzy nigdy nie darzyli zbyt wielką sympatią tego typu produkcji.** I chociaż wciąż wolę subtelniejszego Silenta, biję nabożne pokłony przed ludźmi z Capcomu, bo dokonali rzeczy prawie niemożliwej – diametralnie odświeżyli serię, tworząc jednocześnie grę niemal doskonałą. A w produkcji już przecież część piąta, tworzona poki co na konsole nowej generacji. Być może również na PC? Poki co czekamy na „czwórkę”. Premiera gry – już wkrótce. Pożną wiosną albo wczesnym latem. **[GDA]**

► To aluzja do Silent Hill. Niejaki Torboglów.

PRZECIWSTAW SIĘ KRWAWEJ

BLOOD MAGIC



więcej
szczegółów
już za miesiąc!

MAGII LUB DOŁĄCZ DO NIEJ!

„nadchodzi jedyny godny następca,
a właściwie zastępca, diablo!
dużo magii, wartka akcja i rozwinięta
fabuła oraz tryb gry online. czego chcieć
więcej od dobrego rpg?”



„blood magic wyprzedza
każde dostępne na rynku
hack'n'slash o kilka długości!
daj się ponieść magii.”

GRY OnLine
www.gry-online.pl



Neverwinter Nights 2

Nocna jazda do Wawy (z przesiadką), lot – też z przesiadką – do Monachium, taksówka i... to już wystarczyło, by dotrzeć do sali, w której prezentowano obecny stan prac nad Neverwinter Nights 2. Na szczęście przy pierwszych taktach muzyki całe zmęczenie wywołane podróżą przysło.

I to mimo faktu, że w prezentowanym kodzie wykorzystano muzykę... z „jedynki”. Było to jednak o tyle uzasadnione, że za stronę muzyczną w sequelu odpowiada ten sam człowiek – Jeremy Soule. A jego osiągnięcie przedstawiać raczej nie trzeba, ale tak na wszelki wypadek wspomnę tylko, że pracował między innymi przy Morrowindzie, Dungeon Siege'u, Icewind Dale'u, Guild Wars, Knights of the Old Republic, Warhammerze 40,000: Dawn of War, Harrych Porterach czy opisywanym w tym numerze Oblivionie. Dorobek ma więc na tyle imponujący, że o ten akurat fragment nowego NWN – mimo że pokazany nie został – martwić się nie trzeba.

Rasy

Zeby jednak nie wdawać się w jałowe dyskusje o tym, czego nie pokazano, pozwolę sobie przejść do opisu pierwszej rzeczy, którą już na własne oczy zobaczyć mo-

gliśmy, a mianowicie procesu tworzenia postaci. Zmiany są tutaj spore, a zaczynają się już od wyboru rasy. **Dostępne będą nie tylko te znane z „jedynki”, ale także podrasy**, a wybór będzie wpływał nie tylko na wygląd, ale także dodatkowe zdolności naszych postaci.

Jeśli na ten przykład wybierzemy ciemnego elfa, będziemy w dużym stopniu odporni na magię, zyskamy inne niż zwykłe elfy bonusy do cech, a dodatkowo wykorzystywać będziemy mogli także kilka typowych dla nich zaklęć. Oczywiście na ciemnych elfach się nie kończy: dostępne będą także elfy dzikie, księżycowe, słoneczne i leśne. Tak samo będzie z krasnoludami, wśród których do wyboru będą między innymi „odmiany” tarczowe, złote, dzikie i szare, o gnomach i niziołkach oraz ich wariantach nie wspominając.

Ludzie zresztą – wbrew pozorom – też kilka odmian mieć będą i wcale nie chodzi o kolor skóry. Nie da się ukryć, że aasimar (pół człowiek, pół anioł) czy diabling (w oryginale Tiefling, czyli pół człowiek, pół demon) jednak różnią się od zwykłego homo sapiens nie tylko kolorem. Wszystkich dostępnych wariantów jednak wymienić nie będę, dość powiedzieć, że tworząc postać na komputerze będziemy mieli taki sam wybór, jak tworząc ją za

pomocą ołówka z podręcznikami do D&D i Zapomnianych Krain w ręku.

Zeby jednak się nie okazało, że nagle wszyscy będą grali jakimiś egzotycznymi – i przegiętymi – odmianami, w grze obecny będzie system handicapów, przez co po wyborze ciemnego elfa będziemy się musieli liczyć z wolniejszym awansowaniem, bo na poziom drugi taka postać będzie potrzebowała tyle punktów doświadczenia, co zwykły elf czy człowiek na poziom czwarty. To przesunięcie nie będzie, rzecz jasna, jednakowe dla wszystkich dodatkowych ras, bo nie dysponują one przecież identycznymi bonusami. Nie znaczy ono także, że wspomniany ciemny elf zdobędzie maksymalnie poziom 18. Maksimum dla wszystkich ras i wariantów to ciągle 20, tyle tylko, że wspomniany już drow wyszkoli się na ten poziom później niż człowiek.

Znacznie rozszerzone zostaną także możliwości zmiany wyglądu. Różne fryzury, rysy twarzy, kolory – po Oblivionie i strasznie rozbudowanym systemie tworzenia twarzy w nim zawartym wrażenia to już specjalnie dużego nie robiło, ale i tu postęp jest znaczący.

Profesje

Tu także pojawiają się zmiany. Pierwsza to poprawiony bard, który dostanie między innymi więcej utworów muzyczno-wokalnych, dzięki czemu powinien być dużo bardziej użyteczny niż w „jedynce”. Wprawdzie, jak to zresztą zauważył prowadzący prezentację Feargus Urquhart (jeden z założycieli Obsidian Entertainment), dziwne jest, że tak wiele osób w ogóle chce bardem grać – w końcu to postać, której rolę najtrudniej

Bardzo duży nacisk położono na „ciągłość” świata.

Jakieś paskudne robactwo się mi zaległo... Do tego używa mieczy... Pfu!

Stringów ci u nas dostatek, ale i tymi nie pogardzimy!

przełożyć na język kostek...

Ale życzenie graczy jest dla twórców rozkazem. Na ulepszonej gralce zmiany się nie kończą, dojdzie także zupełnie nowa klasa – warlock, o której pisaliśmy już przy okazji pierwszej zapowiedzi Neverwinter Nights 2. Dla przypomnienia: warlock to coś jakby połączenie maga z wojownikiem o wytrzymałości na poziomie kapłana, z wyborem broni podobnym do barda, ale... nie dość, że nie musi przygotowywać zaklęć jak czarodziej, to w dodatku nie jest nawet ograniczony w liczbie rzucanych dziennie zaklęć jak zaklinacz.

Zmianie, a w zasadzie **rozszerzeniu ulegnie również lista klas prestiżowych**. Choć część z nich, podobnie jak i bard, nie ma swoich bezpośrednich odpowiedników w papierowym D&D, wszystkie nie tylko mają pełne oparcie w fabule, ale do tego powstały przy aktywnym udziale WotC, dzięki czemu nie trzeba się obawiać, że nie będą pasowały do świata. A tak na marginesie – cała sytuacja przypomina mocno Baldur's Gate'a i odkrywającego swe kolejne zdolności (nie do końca zgadzające się z zasadami AD&D) głównego bohatera. Zresztą w obu przypadkach kierować będziemy postacią „niewielką” od normy odbiegającą, ale zanim do tego przejdę, jeszcze słówko o ostatnim

z nowych elementów składających się na proces tworzenia postaci.

Otóż w „dwójce” będzie się także wybierało kity, dzięki którym komputer będzie mógł samodzielnie kierować rozwojem postaci zgodnie z naszymi oczekiwaniami (choć oczywiście będzie to można robić wasnoręcznie), oraz poprzednie zajęcia naszej postaci (czyli przed rozpoczęciem życia jako poszukiwacz przygód). Jeśli na ten przykład była ona rozrabiaką, będzie miała dodatkowe bonusy z tym związane, będzie to również wpływało na to, jak będą na nas reagowały inne postacie w rodzinnym West Harbor.

Świat

Nasza rodzinna wioska niczym szczególnym na pierwszy rzut oka się nie wyróżnia. Dla fabuły znacznie ważniejsza jest jednak przeszłość tego miejsca, a dokładniej pewna epicka walka, w wyniku której zniszczony został potężny artefakt, a jego kawałki rozrzucone

zostały po pobliskich planach egzystencji. Jak się szybko dowiadujemy (szybko, czyli w czasie ataku dziwnych istot na nasz rodzinny dom), jeden z fragmentów tego miecza znajduje się... **wewnątrz naszego bohatera!** Będzie to miało w przyszłości bardzo duże konsekwencje, bo dzięki temu, podobnie jak to miało miejsce z boskim dziedzictwem w serii Wrota Baldura, zyskamy między innymi dostęp do zupełnie nowych zdolności.

Inna istotna zmiana w stosunku do „jedyńki” to **znacznie większy nacisk położony na „ciągłość” świata**. Tutaj powroty do starych miejsc będą czymś normalnym, a tytułowe miasto Neverwinter odwiedzimy w każdym z trzech rozdziałów, na jaki została podzielona fabuła. Dzięki temu będziemy mieli możliwość obserwowania, jak nasze działania wpływają na świat i jak reagują na nie jego mieszkańcy. W ogóle związki z innymi mieszkańcami Faerun będą w „dwójce” znacznie ważniejsze.

Charakter postaci

Wybór ten – dokonywany przy tworzeniu naszego bohatera – będzie miał bardzo duży wpływ na resztę przygody. To od niego zależeć będą dostępne dla nas questy, jakie będziemy mieli do wyboru (postać dobra nie będzie na przykład mogła kraść), oraz to, jak będą reagowali na nas inni. Szkoda tylko, że póki co twórcy nie przewidują zmiany charakteru w trakcie rozgrywki.

Jak zaraz nie znajdę WC, to się posikam w zbroję...

A może Torment 2?

Takie pytanie podczas prezentacji paść musiało, w końcu to jeden z najlepszych RPG-ów wszech czasów, a Obsidian tworzyli także jego twórcy. Niestety, odpowiedź była odmowna... Problemem jest jednak nie brak chęci, a postawa Wizards of the Coast, właścicieli praw do wszystkiego, co związane z D&D (a także wcześniejszego AD&D). Otóż, oficjalnie świat Planescape nie istnieje (wydawanie podręczników do niego jako osobnego świata zakończono już kilka lat temu), a nie można przecież sprzedawać czegoś, czego nie ma, prawda? Niby inne plany egzystencji nadal istnieją, ale... Planescape'a nie ma i już. Logika to nieco pokrętna, tym niemniej stanowisko WotC pozostaje nieugięte i na sequel tej gry nie ma w dającej się przewidzieć przyszłości co liczyć...



O Jezus! Wyrosły nam kolcze na grzbietach! Wrrrr....

Prawdziwy fan disco nigdzie się nie rusza bez własnego oświetlenia.



Ale jak to powiedział Feargus, jednym z najlepszych sposobów, by nawet zwykłe (dla fantasy RPG) zadania stały się dla gracza bardzo ważne, jest sprawienie, by podszedł do nich bardzo osobiście. Jeśli będzie miał poczucie, że od jego działania zależy los najbliższych, nawet do zwykłej eksterminacji goblinów będzie miał zupełnie inny stosunek, niż gdy stawką będzie jedynie nagroda pieniężna. Do takiej zmiany nastawienia potrzebna jest oczywiście odpowiednio rozbudowana fabuła, ale o to mamy się nie martwić – trzy wielkie rozdziały i czterdzieści godzin gry wystarczy, by się z bohaterami żyć, a głównego złego (czyli Króla Cieni – King of Shadows) znienawidzić.

Z fabuły wynika zresztą także kolejna miła rzecz. Otóż, na pewnym etapie gry stanemy się posiadaczem zamku! A co ważniejsze, jego rola ma być jeszcze większa niż w Baldur's Gate 2. Jego mieszkańcy (będziemy mogli ich sami dobierać, choć dokładny mechanizm nie został jeszcze ujawniony) będą mogli tworzyć dla nas nowe przedmioty. (BTW: wątek ich tworzenia ma zostać – w porównaniu do poprzedniej części – mocno rozbudowany.) Będą też „produkować” zaklęcia czy zlecać zadania. I jeszcze jedna kwestia, jeśli chodzi o relacje między postaciami. Wszystkich graczy, którym po świetnej serii Baldur's Gate brakowało jakichś większych zażyłości między pomocnikami naszego bohatera, powinna ucieszyć wiadomość, że w „dwójce” pojawią się między innymi romanse!

Drużyna, walka i czarowanie

Nasza drużyna będzie się mogła składać maksymalnie z czterech osób, a co ważniejsze, podobnie jak to miało miejsce w BG, będziemy mieli nad nimi pełną kontrolę, także w trakcie walki. Koniec ze zdawaniem się na inteligencję komputera, sami wybieremy ekwipunek, sami też będziemy mogli nimi kierować podczas walki. Dostępna będzie oczywiście aktywna pauza i pełny zestaw opcji, kiedy ma się ona włączyć automatycznie (np. nasza postać została trafiona, ma mało punktów życia czy też pokonała wroga). Najprawdopodobniej pojawi się również możliwość kolejowania rozkazów, jak to miało miejsce w KotORze (w którym wielu z ludzi z Obsidianu maczało przeciw palce). W chwili obecnej twórcy eksperymentują z kolejką trzech rozkazów i wszystko wskazuje na to, że w tej właśnie formie znajdzie się ona w wersji finalnej.

Przy okazji warto również wspomnieć o małej rewolucji, jeśli chodzi o oręż i pancerze. Dostępne będą – z jednym jedynym wyjątkiem – wszystkie typy uzbrojenia znane z Zapomnianych Krain, można będzie, rzecz jasna, walczyć trzymając broń w obu dłoniach. A wyjątek? Ano, nie załapały się bicz, ale można to przeboleć, tym bardziej że w „jedynce” też ich przecież nie było. Większe zmiany zaszyły natomiast, jeśli chodzi o pancerze, a konkretnie ich wygląd. Wprawdzie za wielkiego wpływu na walkę to nie ma, ale chodzi przede wszystkim o możliwość dokładnego dostosowania wyglądu postaci do własnych preferencji. Ma to być o tyle ułatwione, że pancerze nie będą już musiały być tak symetryczne: żadnym problemem nie będzie na przykład niesymetrycznie przerzuty pas czy różne naramienniki.

Skoro zaś już przy wyglądzie jesteśmy, nie może zabraknąć informacji o czarach i efektach czaropodobnych. Będzie ich w sumie ponad 350, ale najważniejsza zmiana to położenie dużo większego nacisku na ich stronę wizualną. I nie chodzi jedynie o kulę czy ścianę ognia, choć nie da się ukryć, że to między innymi na przykładzie tych zaklęć zaprezentowano zmiany – a przyznać trzeba, że ogień wygląda naprawdę efektownie. Ale zmiany dotkną nawet takie nieciekawe zaklęcia, jak: powiększenie (jak można się domyślić, postać zrobi się po nim większa), zwiększenie siły czy zręczności tudzież piorkospadanie. W tym ostatnim przypadku po rzuceniu zaklęcia przy postaci pojawiają się na chwilę pióra, natomiast w tych dwóch pozostałych przypadkach zobaczymy odpowiedni symbol, np. kota. OK, niby jest to tylko bajer, ale





► To ja, Conan Deratyzator. Nie trzeba było koksować szczurka, lala.

wyglądało to nie tylko ładnie, ale i bardzo naturalnie, a przyznacie chyba, że od pewnego czasu na dobry RPG składa się nie tylko fabuła, ale również wygląd.

Edytor i engine

Engine (nazwany Electron) użyty w „dwójce” różni od tego „jedyńki” prawdziwą przepaść (brak klocków, nowe efekty graficzne itp.), jednak edytor pozwoli twórcom modów uzyskać dokładnie takie same rezultaty jak Obsidianowi. Będą mieli dostęp do wszystkich obiektów użytych w grze, możliwość edytowania wszystkich skryptów i efektów oraz tworzenia własnych. Co równie istotne, wczytać do niego będzie można nie tylko dowolną mapę z kampanii, ale także moduły stworzone dla pierwszej części! Wprawdzie na chwilę obecną wygląda na to, że bezpośrednio wykorzystywać będzie można jedynie skrypty i dialogi, mapy natomiast trzeba będzie stworzyć od nowa, ale to i tak superwiadomość.

Multi

Choć to jedna z najważniejszych zalet „jedyńki”, na obecnym etapie prac nad „dwójką” nie pokazano w zasadzie nic, ograniczając się jedynie do hasła w rodzaju „cały czas pracujemy nad modulem Mistrza Podziemi i obecnie pokazać go nie możemy” czy „będzie nie gorzej

niż w jedynce”. Z naprawdę konkretnych informacji podano jedynie tyle, że główną kampanię można będzie przejść razem z innymi graczami, a do tego bez górnego limitu postaci, choć na chwilę obecną wygląda na to, że tylko jeden z graczy będzie mógł kierować członkami drużyny sterowanymi przez komputer. (A te, jako istotne dla fabuły, nawet przy graniu w multi, będą musiały z nami podróżować.)

NWN 2... czy Baldur's Gate 3?

Pytanie to jest wbrew pozorom jak najbardziej na miejscu, bo choć „dwójka” wyglądem przypomina pierwszy NWN – tyle tylko, że znacznie ładniejszy – to jednak jeśli weźmie się pod uwagę znacznie ciekawiej zapowiadającą się fabułę czy większy nacisk położony na elementy RPG, drużynę z prawdziwego zdarzenia czy wreszcie możliwość posiadania własnego zamku... Cóż, zapowiada się w każdym razie bardzo interesująco, ale z drugiej strony – czegoż innego można się było spodziewać po Obsidianie, którego członkowie maczali przecież palce w niemal wszystkich wielkich RPG-ach ostatnich lat z KotORem, Falloutem, Tormentem i Baldur's Gate'em włącznie? [CDA]

Nasza drużyna będzie się mogła składać maksymalnie z czterech osób i będziemy mieli nad nimi pełną kontrolę, także w z traktacji walki.



► Taki dzik nawet Obeliksowi by w gardle stanął...

KotOR 3?

W przeciwieństwie do Tormenta, tu problemem (bo prac nad kolejną częścią oficjalnie nadal nie podjęto) jest brak woli Lucas Arts do stworzenia „trójki”. Zachowanie z ich strony nieco dziwne – w końcu to jedna z najlepszych gier osadzonych w Świecie Gwiezdnych Wojen, ale najwidoczniej ktoś się nadal lęka, że uda się jeszcze uratować Star Wars: Galaxies...



Bezimienny powraca! Wkrótce we wszystkich miastach, miasteczkach i wsiach Królestwa Myrtany ludzie będą mówili tylko o przybyciu sławnego pogromcy Smoka-Ożywieńca z Irdorath. I choć nadejście gry było przesądzone już podczas wydania Gothica II, niezmiennie wywołuje niecierpliwe przebieranie nogami graczy na całym świecie.

Gothic 3

Gothic przebojem zdobył serca fanów dobitnie pokazując, że wciąż istnieje zapotrzebowanie na nowy rodzaj rozrywki RPG. A wydawało się, że w 2001 roku – kiedy światło dzienne ujrzała pierwsza gra cyklu – nie można już było w tym gatunku niczym zaskoczyć. Gothic, stworzony przez małą firmę zza naszej zachodniej granicy, zrobił furorę, przyćmiewając blask tradycyjnych odpowiedników. Szybko wydana kontynuacja

oraz – już nieco mniej szybko – dodatek, cechowały się tymi samymi właściwościami, które tak wyróżniają grę spośród konkurentów – dynamiką, witalnością, a przede wszystkim niepowtarzalnym klimatem. Wyjście Gothiców ujawniło istnienie sporej niszy fanów szukających czegoś pośredniego między czystą wyzyką w fantastycznym sosie a kompleksowymi odpowiednikami papierowych gier fabularnych.

Gothic 3 ma zachować słodki smak poprzednich przygód przy jednoczesnej zmianie swego kształtu, koloru i konsystencji. Czy wyjdzie to całemu daniu na dobre – utrzyma poziom poprzedników i powtórzy ich sukces? Zobaczmy.

Genome Force

Zanim skosztujemy nieznaną potrawę, zawsze najpierw jej się przyglądamy. Zrobimy to także teraz, gdyż nic tak nie zaostrza apetytu jak możliwość obejrzenia sobie wszystkiego, zanim przedmiot naszego pożądanego zostanie skusowany. Spójrzmy, jak wizualnie prezentuje się gothicowe danie.

Nowy, licencjonowany silnik graficzny powinien zadowolić nawet bardzo wymagających graczy – a szczególnie tych z nich, którzy oczekują przede wszystkim realistycznego wizualnie świata. Engine Gothica 3



„O kurtyzana... eee... to się jakoś inaczej nazywało... O! Dymarka!”



„Nagi miecz na plecach to w tym sezonie najmłodniejszy dodatek dla panów.”

GOTHIC

Hmmm... to wygląda na ostrą selekcję, lepiej poszukam innego klubu.

nosi nazwę **Genome** i składa się z wielu licencjonowanych modułów oraz dużych części samodzielnie rozbudowanego oprogramowania. I tu mała ciekawostka – jeden z głównych komponentów silnika, Gamebryo, zastosowany był także w dwóch ostatnich grach z serii *The Elder Scrolls*, w tym w *Oblivionie* (zainteresowanych odsyłamy do tematu numeru w CDA 1/06 oraz recenzji w tym numerze).

Skokiem jakościowym w stosunku do poprzednich części cyklu będzie wykorzystanie możliwości **DirectX 9.0c**. Użyte zostaną **pixel shade**

Ma zachować słodki smak poprzednich przygód przy jednoczesnej zmianie swego kształtu, koloru i konsystencji.

ry – w zależności od dostępnego sprzętu i ustawień graficznych będą to wersje od 1.1 do 3.0, a głównym ich zadaniem będzie dynamiczne generowanie oświetlenia oraz efektów, takich jak ogień czy mgła.

To jednak nie koniec technicznej wylizanki. Główne źródło vitalności *Gothica* – żyjące własnym życiem postacie niezależne – od strony graficznej przeżyją drugą młodość. Za realistyczne poruszanie się NPC odpowiedzialne będą m.in. system **Inverse Kinematics** (wykorzystywany choćby przy ruchach kończyn) i technologia **Ragdoll**. Za ruchy samej twarzy NPC odpowiadać będzie moduł **Facial Animation**, wspomagany przez system **Lip-synching**, synchronizujący dźwięk z ruchem ust.

Do tego silnik gry zostanie wsparty funkcjami zapewniającymi wspomaganie sprzętowego

cieniowania, kontrolę fizyki i wieloma innymi. Zaobserwujemy więc takie niuanse jak animację wlekącej się postaci, która została obciążona dodatkowym ładunkiem, lub też humor mieszkańca – po samym wyrazie twarzy wieśniaka stwierdzimy, czy jest szczęśliwy, pijany (czyli też szczęśliwy :), czy na przykład ranny lub zniechęcony do życia.

Podziwiamy piękno natury...

Pierwszą rzeczą, która rzuci się w oczy w nowym świecie, jaki przyjdzie nam eksplorować, będzie przyroda. Przyroda wyglądająca znacznie naturalniej w stosunku do poprzednich części, a to za sprawą technologii **SpeedTreeRT**. Wcześniej występujące problemy z widocznością na obszarach zalesionych (szczególnie w bezpośrednim sąsiedztwie drzew, których niedbale zaprojektowane, wielopikselowe liście przysłaniały nam większą część ekranu)

Friends will be friends...

Pośród tysięcy wspomnianych NPC przewinę się także znajome twarze. Pojawi się jak zwykle czwórka: Diego, Milten, Lester i Gorn, by (możliwe, że wzorem pierwszej części) wspomóc nas w kilku momentach w grze. Ciekawą postacią może się okazać Lee, który dalej zachowuje wielkie wpływy.

W *Gothicu 3* kluczową rolę odegra także kultowa (przynajmniej jeśli sędzić po liczbie nicków z forów internetowych) postać z poprzedniej części, Xardas. Nietrudno się domyślić, że jego charakter i przydatność zależą będą od obranej przez nas drogi Bezimiennego.

powinny odejść do historii. Teraz oddane zostaną nawet ruchy traw pod wpływem wiatru, nie mówiąc o takich szczegółach, jak kora drzew czy listowie. Cieszy także fakt, że zrezygnowano z udających modele płaskich tekstur (np. ściany i dachy domostw, roślinność, poukładane beczki itp.). Tym razem wszystko ma być żywe i trójwymiarowe. Ogólnie rzecz biorąc, liczba polygonów wzrosła w stosunku do poprzednika przeciętnie o sześć razy (a NPC mają mieć ich nawet 10x więcej).

Nowa technologia renderingu wykorzystywać będzie wielowątkowość (hyper-threading). Poprawi się także widoczność – obiekty nie będą znikły tak szybko (w bliskiej odległości) i nie będziemy już obserwowali na horyzoncie czystego nieba.

Czy ktoś widział dziubdziuba? (W każdym razie to NIE jest kaczką!)

U nas cenzury nie ma, po prostu (za)wieszamy nieprawomyślnych.

jeśli w oddali na wprost przed nami znajduje się jakaś góra.

...a sprzedawcy hardware'u zacierają ręce

Jak wiemy, sama implementacja tony nowinek technicznych w grze może przynieść skutek odwrotny od planowanego. Problemy mogą się pojawiać szczególnie w szybkości działania. Co, jeśli w jednym miejscu pojawi się kilkoro lub kilkanaścioro nafaszerowanych od stóp do głów technologiami NPC-ów?

Piranha Bytes zapewnia, że nie musimy się obawiać większych spowolnień. Jak twierdzą twórcy (i na co faktycznie jest miejsce w fabule), gra da sobie radę w starciu nawet dwudziestu wojowników (gra sobie zawsze da radę, gorzej z naszymi komputerami;) – dop. Athiann). Jak zwykle w takich sprawach, dopiero bezpośredni kontakt z Gothikiem 3 odpowie nam na pytanie o wydajność silnika.

Na początku rozdziału wspominaliśmy o zadowoleniu wybrednych (i wrażliwych wizualnie) graczy. Twórcy gry nie zapomnieli jednak o drugiej stronie przemysłu gier – firmach sprzedających hardware. Żadna gra serii nie należała do lekkostrawnych dla sprzętu i Gothic 3 dzielnie utrzymuje tę tendencję. Obecnie mówi się o następującej minimalnej konfiguracji komputera: procesor 2 GHz, 512 MB RAM-u, grafika GeForce 3/Radeon 8500 (64 MB), DVD-ROM. Gdybyśmy chcieli mieć większą pewność co do działania z włączonymi wszelkimi efektami specjalnymi, powinniśmy zmienić procesor na Pentium4 3 GHz/AMD 3000+, dwukrotnie zwiększyć RAM, a kartę graficzną wymienić na GeForce'a 6800 GT lub Radeona X800 Pro.

Co nam tam w głośniku brzęczy

Głównym kompozytorem i koordynatorem spraw związanych z soundtrackiem pozostaje znany i ceniony przez fanów Gothica Kai Rosenkranz. Sprawuje on pieczę nad całym muzycznym kombinatem, zapewniającym

Orgia muzyczna

Motywy ścieżki muzycznej Gothica 3 zostały podzielone na kilka głównych kategorii. Każdą z nich zajmują się zupełnie inni wykonawcy.

- W przypadku monumentalnych miejsc i epickich momentów fabularnych towarzyszyć nam będą podniosłe dźwięki i chóry. Tę część oprawy muzycznej wykonała prawdziwa sześćdziesięcioosobowa orkiestra symfoniczna dr. Hansa Jaskulskiego z Uniwersytetu Ruhr. Orkiestra w ciągu kilku dni nagrała ponad ośmiogodzinną ścieżkę muzyczną.
- Dynamiczne momenty w grze, a zatem wszelkie walki i sceny wojenne (słowo „ork” powinno być tu kluczem) okraszane będą głębokim dźwiękiem bębnow. Do ich nagrania zaproszona została grupa GOCOO (której 14-osobowy skład oparł drugą i trzecią część „Matrixa”!).
- Kiedy przemierzać będziemy wspomniane w tekście egzotyczne rejony królestwa, klimat zbudują motywy etniczne, grane na „natywnych” instrumentach przez Merca Iwaszkiewicza i Borislava Slavova (ich doświadczenie obejmuje tworzenie ścieżki dźwiękowej do gry Knights of Honor). Panowie ci umiejętnie posługują się takimi osobliwościami, jak: arabski kilkunastostrunowy du, turecki flet saz, australijskie digerido, poludniowochińskie bawu czy „zwykła” mandolina.
- W akompaniamencie powyższych wykonawców popisy wokalne zaprezentuje nam też Lisbeth Scott słyszana w filmach „Shrek”, „Szósty Zmysł” czy „Jeździec Bez Głowy”, potrafiąca doskonale balansować wokalem i tworzyć tym samym unikalną orientálną atmosferę. Pani Scott ubarwi wszelkie emocjonujące i podniosłe momenty w grze.
- Sakralny nastrój i wszelkie momenty, w których nacisk będzie położony na boską i spirytualną stronę, oddane zostaną przy wsparciu „Joyful Voices” oraz chóru „S.A.M. Gospel Choir” pod kierownictwem Bastiana van der Linde (dyrygent musicalu „Starlight Express”).
- Ostatnią z grup związanych z soundtrackiem do G3 jest niemiecka Corvus Corax (usłyszeć ich można choćby w „Dungeon Keeperze”). Podobnie jak znana z pierwszej części serii grupa z tego samego kraju, In Extremo, wykonują oni muzykę inspirowaną średniowieczną tradycją Europy Wschodniej. Motywy stworzone przez Corvus Corax dobrze oddadzą klimat miejskich targowisk czy tawern, bez których nie obylibyśmy się w grze ze świata fantasy.



Mimo, że to Gothic,
Architektura
charakterystyczna dla
wczesnego Baroku.

Procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika GeForce 3/Radeon 8500, DVD – i możesz grać!

graczom w Gothicu 3 nieprzerwane, eksy-
gujące muzycznie doznania. Doznania całkiem
nowe, aczkolwiek wiemy, że przewijać się też
będą motywy zainspirowane muzyką z po-
przednich części.

Na unikalny charakter oprawy muzycznej skła-
dać się będą trzy główne elementy. Pierwszy to
rozbudowany system dynamicznie zmie-
niającej się muzyki. W zależności od sytuacji,
ścieżka będzie płynnie przechodzić w melodie
bardziej odpowiadające temu, co się dzieje na
ekranie. Inna zatem będzie podczas ucieczki,
inna podczas odpoczynku po bitwie, a jeszcze
inna przy kluczowym dla fabuły pojedynku. Po
drugie, muzyka będzie bardzo zróżnicowa-
na i dopasowana do miejsc, w których się
znajdziemy. Na środku pola bitwy, w wirze
walki towarzyszyć nam będą rytmiczne dźwięki
bębnów. Podczas zwiedzania różnorodnych
świątyń będziemy raczeni odgłosami symfonii,
a podczas wędrówki przez pustynię Varant czy
gorskimi obszarami Nordmar akompaniamen-
tem będą dla nas etniczne melodie egzotycznych
instrumentów.

Po trzecie, na oprawę muzyczną składa się
efekt pracy prawdziwych muzycznych
wykonawców – orkiestry symfonicznej,
zespołów etnicznych itd.

Powrót Bezimiennego

Poprzednie części gry zaczyna-
liśmy jako wędrowni jegomoci –
Bezimienni. Poprzez obranie
odpowiedniej ścieżki (czytaj:
wybór gildii w pierwszym roz-
dziale gry) osobnik ów stawał
się z czasem męznym wojow-
nikiem albo też nie mniej męz-
nym magiem. Jednak liczba
profesji, które mogły być przed-
miotem naszego wyboru, deli-
katnie mówiąc, nie imponowa-
ła. Zawierała się w liczbie
trzech, nie licząc Nocy Kruka,
w której dochodziły trzy kolej-
ne, lecz były to z kolei tylko
pewne uzupełnienia tych pod-
stawowych. Oczywiście tę
skromność można tłumaczyć
położeniem akcentu w grze na
dynamikę, jednak istotą RPG
jest także możliwość realizowa-
nia przez naszą postać jak naj-
większej liczby wyborów. W im
większej liczbie profesji może
się sprawdzić, tym lepiej.

Czy Piranie powiedzą tutaj: „do
trzech razy sztuka”? Tylko częś-

To będzie albo ratusz, albo
miejski szaleń.

PIXMA

Domowy FOTO LAB



Oryginalny Papier FOTO

+



Drukarka PIXMA

=

Domowy FOTO LAB

PIXMA – wypróbuj ją za darmo!!!

Zapraszamy na otwarte prezentacje
możliwości najnowszych
produktów firmy Canon,
szczegóły na stronie:

www.canon.pl

you can
Canon

ciowo. Konkretniej: nadal wcielamy się w postać Bezimiennego. To rozwiązanie jednak rodzi dwa problemy. Po pierwsze – jak ustalić, kim był on w poprzednich częściach (ergo: kim mielibyśmy zacząć grę – postacią bardziej magiczną czy bardziej „fizyczną”? Co z ekwipunkiem itd.)? Po drugie zaś – jak rozwiązać problem narastającej trudności gry (dostosowanej do rozwoju postaci), kiedy zaczynamy kierując niezwykłym bohaterem?

Odpowiedź na oba pytania jest, jak to zwykle bywa w kontynuacjach, w których główne skrzypce gra bohater z poprzedniej części, grubymi niemi szyta. Bezimienny zacznie trzecią odsłonę swych przygód po długiej morskiej podróży, podczas której traci część sił, wytrzymałości oraz całość zdolności magicznych. Przypada też spora (ta najważniejsza oczywiście) część ekwipunku – wbrew temu, co mówił bohater w filmiku kończącym Gothic II. :)

Myrtana w ogniu

A zatem nie zaczniemy gry okładając szczury w jaskiniach orężem pokroju palek i pordzewiałych mieczy, ale też nie ma się co spodziewać na samym początku krwawej rzeźni Dużym Magicznym Ostreżem Na Smoki (których to sympatycznych stworzeń, nawiasem mówiąc, w grze niestety nie spotkamy). Jak zapewniają twórcy, naszymi najprostszymi przeciwnikami będą orkowie. Potem potęga przeciwników, którzy stawiać nam będą na drodze, będzie tylko rosła.



• Ooooo... nieżyły wóz, bracie. Ile ma koni? I jakie bajeranckie felgi!

Fauna Myrtany będzie nader różnorodna i bogata.

Mimo że postać będziemy kolejny raz tworzyć od podstaw, nie da się ukryć, iż **przybędziemy do Myrtany jako bohater**. Akcja zaczyna się w małej rybackiej wiosce Ardea. Od ostatniej wizyty na suchym lądzie wiele zmieniło się w układzie sił między ludźmi a orkami (narastający konflikt dawał o sobie znać w nastrojach postaci w drugiej części gry). Zastajemy wyspę w stanie otwartej wojny, bardziej już nawet przypominającej okupację orków. Król Rhobar II utracił swą władzę. Większe osiedla ludzkie, o ile nie zajęli ich jeszcze Wielcy Zieloni Nieprzyjaciele, trawione są przez wojnę domową w wyniku buntu parnów lennych. Sytuacja zatem bez dwóch zdań nieciekawa – co rodzi wymarzone okoliczności na odświeżenie nieco zaszuszonej sławy Bezimiennego Bohatera.

Fraction-action

Od samego początku daje o sobie znać nieliniowość fabuły –

będziemy bowiem mogli wspomóc jedną z frakcji dążących do ocalenia władzy królewskiej albo też sprzymierzyć się z wrogiem i zdusić opór ludzkich rebeliantów. Nasz wybór będzie miał, rzecz jasna, przemożny wpływ na dalsze losy królestwa Myrtany, chociaż znając życie, gracz często będzie miał podczas gry wrażenie, że zachodzą dziwne zbiegi okoliczności, niechybnie prowadzące do ustalonego przez twórców celu. Oby szumnie zapowiadana nieliniowość nie sprowadzała się wyłącznie do trzech różnych zakończeń, do których droga ustalana jest natychmiast przy pierwszym poważniejszym wyborze... Twórcy jednak zapowiadają nagłe zwroty akcji, więc nudno na pewno nie będzie.

Generalnie fabuła będzie posuwała się do przodu sama, **nie będziemy musieli wykonywać zadań w ściśle określonej kolejności i czasie**. Dodatkowo będziemy mogli wypełniać zadania nawet... zanim zostaną nam one zlecone (choćby w wyniku przedwczesnego zbłądzenia w jakieś miejsce). Możemy oddać się w dowolnym momencie radości wykonywania questów pobocznych, eksploracji świata czy po prostu odpoczynku przed nadchodzącymi wydarzeniami wielkiej wagi.



• Żeby dziś kupić mieszkanie, trzeba rozglądać się poza granicami miasta.

Dużo mówi się o podobieństwach konstrukcji fabularnej trzeciej części do tej z Gothic I – co jest dobrą rekomendacją. Historia w „Jedynce” była opowiedziana naprawdę zręcznie i zasługuje (przynajmniej w zestawieniu ze słabszym pod tym względem sequelem) na określenie „pasjonującej”. Miejmy nadzieję, że taka sama będzie w Gothicu 3.

Witamy w Nowym Świecie

Królestwo Myrtany obejmuje cztery państwa znajdujące się na Morzu Myrtańskim – Nor-

dmarr, Myrtana, Varant i Wyspy Południowe. Tylko wysp nie będziemy mieli możliwości zwiedzić w trzeciej części gry (czyżby materiał na pierwszy dodatek?). Naturalnymi ograniczeniami obszaru rozgrywki – określonego jako czterokrotnie większy niż ten znany z Gothic I + Noc Kruka – będą znowu morze i góry. Przemierzając kontynent od wschodu do zachodu zrobimy wędrówkę od morza do morza, zaś z północy na południe przejdziemy od skutych lodem masywów górskich Nordmaru, przez centralnie położoną Myrtanę aż po dziką pustynię Varant (krainy te zjednoczył pod swym berłem poprzednik znanego nam króla, Rhotbar). Na

różnorodność lokacji i terenów nie będziemy mogli więc narzekać.

Cały ten świat został wymodelowany własnoręcznie przez grafików. Lokalizacja każdego drzewka i każdego pagórka ma swoje uzasadnienie i cel istnienia. Więcej będzie także ukrytych lokacji i smaczków dla graczy z żylką odkrywcy (tudzież detektywa).

Jeśli chodzi o osady, mamy już do czynienia z pewną decentralizacją. Stolica, owszem, istnieje (nazywa się Vengard), jednak drugie co do wielkości miasto, Geldern, jest już „tylko” w połowie tak duże jak Khorinis. Napotkamy miasta, które padły pod naporem orków i w których spotkamy się z ich reżimem (Montera), lub takie, w których ich atak będziemy mogli dopiero odeprzeć (początkowa Ardea). Dzięki mnogości pomniejszych wiosek (piaskowe miasta Varantu, górskie osady, wioski rybackie) oddane zostaną realne zależności polityczno-gospodarcze na kontynencie.

Fauna Myrtany będzie dość różnorodna i bogata. Zmiana położenia geograficznego jest furtką do odświeżenia i kosmetycznych zmian choćby w znanych i lubianych ścierwojadach, ale także do wprowadzenia całkowicie nowych gatunków jak nosorożce czy krokodyle. Oprócz wrogich nam istot, napotkamy neutralnie (o ile nie przyjaźnie) przedstawione motyle, owce i inne miłusie zwierzęta.

Bohaterowie niezależni

Ta rozległa i bogata kraina będzie zaludniona przez tysiąc NPC-ów. Liczba ta robi wrażenie, kłóci się jednak nieco z zapowie-

Populacje w Gothicu 3

Trzecia część serii oferuje poszerzone możliwości uczestnictwa w rozmaitych frakcjach. Stronnictwa dzielą się jeszcze na wewnętrzne podgrupy – więc na brak zróżnicowania nie będziemy mogli narzekać.

• Skrytobójcy i handlarze niewolników – będą się tam liczyli umiejętności typowe dla złodziejskich gildii, takie jak skradanie się czy kradzież. Ugrupowanie to reprezentuje myrtański półświatek przestępczy.

• Kolonim stronnictwem będą Nomadzi zamieszkujący pustynię Varant. Orientalny wygląd sugeruje zbiegnię z klasami typu samuraj czy ninja – i także same zdolności bojowe.

• Łowcy orków to twardzi i honorowi najemnicy (nie sugerować się lekko pejoratywnym zabarwieniem słowa „najemnik” w kontekście Gothic I), pochodzący z gór Nordmaru. Ich dzikość podkreślają przyozdobione zwierzęcymi skórami (i nie tylko skórami) pancerze.

• Ludzie lasu (bardziej rozumiani jako myśliwi niż jakieś elfie bractwo) z kolei mogą stanowić powrót sekty z bajkowego obozu znanego z Gothic I. Uprawiają oni ziołarstwo, wykorzystują dary natury i specjalizują się w polowaniu.

• Drugi człon w nazwie „królewscy rebelanci” może okazać się mylny, gdyż całość określa wszystkich pozostałych ludzi wiernych królowi. Nie wiadomo, ilu będzie z nimi paladynów ani czy będą mieli we władaniu jakieś miasta, jednak pewne jest to, że jako pierwsi zechcą organizować zbrojne najazdy (choć lepszą nazwą byłaby „partyzantka”) na orków.

• No właśnie... Szóstą grupą, która chętnie przyjmie naszego bohatera do siebie, będą orkowie! Nie jest całkiem jasne, czym będzie podyktowana ich sympatia wobec nas ani jaki my moglibyśmy mieć w tym interes. Z całą pewnością będzie to kusząca, choć kontrowersyjna moralnie możliwość.

Jestem Flint. Flint Eastwood. Ja tu tylko sprzątam. Kogo trzeba.

Ta twierdza niewątpliwie stoi na wysokim poziomie.

Ewolucja Orków – czyli kto tu jest gospodarzem?

W omówieniu Gothica 3 na tle poprzednich części nie sposób nie wspomnieć o zmianach, jakie zaszły w przedstawieniu orków. Okazuje się, że rasa ta cechuje się wieloma podobieństwami do nas samych, a w jej kulturze czy zachowaniach jest znacznie więcej głębi, niż się dotąd wydawało. Orkowie przestaną być tym samym ukazywani jako posługujące się bronią, żądne krwi zwierzęta.

Pod względem fizycznym rasa ta nie przypomina już tak bardzo tej znanej z terenów Khorinis. Orkowie stali się smuklejsi, rnniejsi i – co najważniejsze – nieco mądrzej patrzy im z oczu. Łatwo wytłumaczyć to ostatnie faktem, że wcześniej mieliśmy do czynienia wyłącznie z wojowniczą częścią ich przedstawicieli. To tak, jakby wyciągać wnioski na temat ludzi na podstawie jedno-razowej wizyty na słowni czy też w bibliotece uczelni wyższej. Ciekawa zmiana dotyczy także koloru skóry – bardziej teraz przypomina pomarańcz, brąz niż dotychczasową szarość i zielen, oraz obecność brody na wzór znanego wszystkim dzieciom krasnala Halabala (czyżby „odpotwornianie” gry celem zniesienia ograniczeń wiekowych?).

Spotkamy też w końcu i orkowie wojsko – co wymagało stworzenia dla niego wzoru pancerza, unikalnych oznaczeń itp. Zbroje bowiem mają mieć orkowie wykonane ze sporą domieszką elementów organicznych (skóra, włókna), podkreślających ich pierwotną kulturę.

Może nie wygląda to najlepiej, ale Unia obiecała dać trochę kasy na remont drogi.

Ta rozległa i bogata kraina będzie zaludniona przez tysiąc NPC-ów.

dziami o inteligentnych dialogach, rozbudowanym w realistyczny sposób trybem życia czy wpływie wszelkich naszych poczyni na nastawienie postaci niezależnych do naszego bohatera.

Aby zapewnić tak wielkiej liczbie postaci odpowiednią obsługę dialogową, rozmowy z NPC-ami mają być pozbawione zbędnych informacji – co może dziwić, gdyż nie było to w poprzednich częściach szczególnie odczuwalne. Faktem jest, że postacie niebędące nikim ważnym (niemające imion) odpowiadały wcześniej zawsze w ten sam sposób, ale i tak z chęcią słuchało się tego, co mają do powiedzenia. Tym bardziej że często takie informacje mogliśmy słyszeć tylko jednokrotnie. Zdecydowanym plusem jest jednak rezygnacja z Jednotorowości odpowiedzi Bezimiennego w kluczowych dla fabuły momentach rozmów. W poprzednich częściach nieraz gracz domyślał się intrygi, nie mogąc wyrazić swych przypuszczeń za pomocą odpowiedniej opcji dialogowej lub na odwrót – nasze gothicowe alter ego odkrywało jakąś tajemnicę z poszlak zupełnie dla samego gracza niejasnych i niezrozumiałych. Podobnie nieraz dziwiła jego błyskotliwość, nieraz zaś nikła domysłowość i zupełnie brak oglady.

Według zapowiedzi, wszystkie NPC-e mają prowadzić własne, urozmaicone życie. Rozchodzenie się informacji między nimi nie ma być

natychmiastowe jak w poprzednich częściach gry. Aby realistycznie oddać ten proces, wykorzystana zostanie wewnętrzna siatka informacyjna, co zostawia pole do popisu twórcom ambitnych questów i nieoczekiwanych zwrotów akcji (możliwość dwuznacznych działań, dezinformacji itp.).

Droga ku chwale

Postacie niezależne doczekały się zatem dopracowania – a co z graczem? Tu też, rzecz jasna, czekają nas zmiany. Tak jak nasza przygoda nie dzieli się już na sztywne rozdziały, tak wybór preferowanej przez nas frakcji nie jest wcale dożgonny.

W grze będziemy mogli wyuczyć się jednej z sześciu profesji, w tym wyczekiwanego Gladiatora, zdobywającego sławę w walkach na arenach. W każdym momencie możemy zmienić przynależność do ugrupowania, jednak czasem może się to wiązać z nieprzyjemnościami. Bycie członkiem danej frakcji wiąże się oczywiście z przywilejami. Poza możliwością korzystania z usług kupców

i wypełniania unikalnych zadań, możemy też zostać nauczeni specyficznych umiejętności. Teoretycznie więc utrzymując dobre stosunki z różnymi ugrupowaniami, możemy specjalizować się we wszystkim naraz.

Niezdeterminowani jednak nie osiągną wyżyn – aby naprawdę efektywnie wykorzystywać daną umiejętność, trzeba sporo punktów nauki poświęcić na talenty. To one teraz odpowiadają za biegłość w danej dziedzinie. Przykładowo o umiejętnościach w walce nie decyduje żadna procentowa skala – możemy wyuczyć się konkretnych talentów, które odpowiadają będą za specjalne ruchy, a ich odpowiednie sekwencje będą zazwyczaj

skuteczne przeciwko konkretnym przeciwnikom bądź przy wykorzystaniu konkretnej broni.

Sama walka ulegnie zmianie, gdyż sterowanie ma zostać uproszczone przy jednoczesnym rozbudowaniu asortymentu możliwych działań. Teraz o pojedynczych ciosach decydować mogą same kliknięcia myszką, aczkolwiek wciąż nie musimy zmieniać przyzwyczajeń i możemy grać po staremu. Bowiem także tym razem, podobnie jak w Gothicu II, dostajemy możliwość rezygnacji z Wielce Innowacyjnego na rzecz Tragicznie Przeszarżanego systemu walki z poprzedniej części.

Nie samymi umiejętnościami człowiek żyje...

Przejdźmy od walki do zabawek w niej wykorzystywanych i wspomnijmy o istotnej zmianie – dodane zostały tarcze, a bloki będą bardziej zautomatyzowane. Wojownicy



Myrtkańska reprezentacja polityków przygotowuje się do kampanii wyborczej.



Na widok starego przyjaciela, Dziubdziuba coś ścisnęło za gardło.

Wziąłbym coś na kiel...

Równowaga pod okiem bogów

Osią wydarzeń w Gothicu 3 ma być boski konflikt lub jak kto woli – odwieczne ścieranie się na płaszczyzn Porządek- Równowaga- Chaos, reprezentowany odpowiednio przez Innosa, Adanosa i Beliara. Poznamy bliżej tę „drugą stronę”, czyli orków i ich patrona – ostatnie z wymienionych bóstw. Przez takie rozszerzenie perspektywy będziemy mogli spojrzeć na całość porządku świata „G” nieco inaczej. Twórcy będą próbować ukazać niejednoznaczność ocen na skali Dobro- Zło, wskazując na fakt, że zarówno zapalczywi paladyni, jak i orkowi szamani kierują się analogicznymi pobudkami, i to z równą bezwzględnością.

Piętą achillesową naszego obiektywizmu jest to, że zawsze będziemy utożsamiać stronę dobrą z rasą ludzką, nawet gdy to my będziemy najeźdźcami i mordercami (zielonoskórnych) dzieci.

Równowaga ma miejsce za sprawą interwencji Adanosa, które jednak nie oznaczają generalnego sprzyjania którejkolwiek ze stron. I jak już dobrze wiemy z doświadczenia, łatwo ulega ona wahaniom...

być prostsze niż w poprzednich częściach. Wygląda więc na to, że gracz będzie mógł się z powodzeniem realizować jako wojownik.

A co z osobami preferującymi sztuki magiczne? Jeśli chodzi o magię, w grze pozostaną

Z istotnych zmian w cechach wpływających na naszą postać wymiemy jeszcze wprowadzenie wytrzymałości. Będzie ona spadać w całkiem typowych dla tego procesu sytuacjach – przez bieganie, pływanie itp. Mniejmy nadzieję, że nie okaże się to przesadnie uciążliwym utrudnieniem

Miłą innowacją będzie możliwość poruszania się podczas rzucania czaru.

gildie znane z poprzednich części. System kręgów zostanie sprężony z postępem fabuły (a pamiętajmy, że w grze nie ma już rozdziałów). Mocniejsze czary będą dostępne wyłącznie na zwojach – niemal jak Apocalypse z pierwszej części Diablo – z racji swej mocy i unikalności. Nie ma co ukrywać, że jest to wynik zbalansowania rozgrywki. Każdy, kto grał wysokopoziomowym magiem w któryś z Gothiców, powinien wiedzieć, o co chodzi. Będzie także istniała magia pozwalająca przyzywać potężne istoty (przykładowo demona – w specjalnych świątyniach rozsianych po całym kraju).

Miłą innowacją będzie możliwość poruszania się podczas rzucania czaru. Co prawda, nie będziemy mogli szarżować z pełną prędkością, miotając wszędzie wokół ogniste kule, ale i tak zdecydowanie poprawi to zdolność do unikania wrogich pocisków – tych magicznych i konwencjonalnych.

ani też kolejnym nieistotnym współczynnikiem (jak to miało miejsce choćby w Diablo II).

Hej ho, hej ho, do Myrtany by się szło!

Z opublikowanych faktów na temat nadchodzącej trzeciej części serii można stwierdzić, że bez problemu dorówna ona poprzednim tytułom pod względem popularności, a dzięki rozwinięciu wielu elementów prawdopodobnie jeszcze ją zwiększy. Większość przesłanek wskazuje na to, że elementy, które mają złożyć się na całość Gothicu 3, utworzą konsekwentną, spójną, a przede wszystkim atrakcyjną całość.

Jeśli zostaną zrealizowane w kształcie, jaki jest przedmiotem zapowiedzi, szykuje nam się ponownie wielki hit, kroczący w awangardzie współczesnych cRPG. Wypada zatem czekać do września tego roku i modlić się, by kolejny raz nie przesunięto premiery. (GDA)

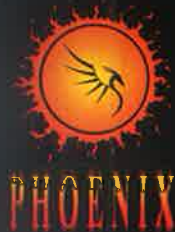
Centrum rozrywki dziś nieczynne. Przepraszamy.

będą mogli dobyć dwóch broni jednoręcznych naraz. Generalnie każda postać będzie mogła posługiwać się dowolnym typem broni (będą one podzielone na określone kategorie), jednak efektywność ich użycia będzie już różna w zależności od profilu bohatera. Pojawi się oręż typowy dla magów – głównie laski. Przy tym wszystkim zdobycie zbroi ma

UGM. ATHLANN
& ADVOCATE

Artykuł powstał w ramach
współpracy z

Wortalem Phoenix
www.phx.pl



PRODUCENT: TECHLAND
DYSTRYBUTOR: TECHLAND
WWW.CALLOFJUAREZ.COM

QN'IK | CHROME ENGINE WIECZNIE ŻYWI!

CALL OF JUAREZ

Mam nadzieję, że niedługo przekleństwo Dzikiego Zachodu („nie zrobisz dobrej gry osadzonej w tych realiach”) zostanie całkowicie zapomniane dzięki polskiej grze, o której już kiedyś pisaliśmy. Teraz miałem okazję pograć chwilę we wczesną wersję beta, która – nie ukrywam – pozostawiła mnie z większą liczbą pytań niż odpowiedzi.

Co to będzie? Całość na pewno nie zrewolucjonizuje gatunku FPS, ale może wprowadzić do niego kilka nowych i ciekawych rozwiązań. Co do tego jednak pewności nie ma żadnej, gdyż póki co Call of Juarez przypomina nieskończoną rzeźbę. Już gdzieś tam wystaje jakiś ładny fragment, ale większość potrzebuje dużej dawki szlifowania, by przypominać coś sensownego.

Mroczne dzieje Billy'ego i Raya

Billy to młody rozrabiaka, który ucieka z domu po kłótni z ojczymem. Po dwuletniej wólcę-dze postanawia wrócić w rodzinne strony. W tym samym czasie w odwiedzinach do rodziców Billy'ego wybiera się Ray – były rewolwerowiec, który po nawróceniu przybrał szaty pastora. Gdy wchodzi do domu, zastaje niedwuznaczny widok: dwa ciała na podłodze, wypisany na ścianie krwawym napis „Call of Juarez” oraz Billy'ego, stojącego obok z zakrwawionym batem w ręce. Chłopak w panice ucieka, zaś Ray postanawia odkurzyć wysłużonego colta...

Podczas gry będziemy się wcielać na przemian w Raya i Billy'ego. Różnice między nimi będą znaczne. Ten pierwszy prezentuje finiężny rozszalałego mamuta i zabija dziesiątki wrogów bez mrugnięcia okiem, ten drugi zaś działa zupełnie inaczej. Stara się unikać bezpośrednich starć i raczej nie wchodzi wrogowi pod celownik. Wyposażony jest również we wspomniany wcześniej bat, którym może łapać niektóre przedmioty.

W szranki z HL

W zapowiedziach prasowych Techland nie ma zahamowań. Wspomina Half-Life'a 2 – twierdząc jednocześnie, że Call of Juarez idzie pod względem „fizyczności” gry dużo dalej. Ta buńczuczna zapowiedź jest dość przewrotna, przynajmniej jeśli spojrzeć na wersję beta. Owszem, fizyka w grze jest, ale do rewelacji oferowanych przez system Havok bardzo jej daleko.

Co w becie piszczy

Ta oferowała tylko dwa etapy, jednak pojawiły się w niej prawie wszystkie zapowiadane elementy. Przede wszystkim: fabuła. Miałem okazję poznać ledwie jej niewielki fragment, ale... Nijak nie wciągnęłam się w opowiadaną historię, nie uwierzyłam też, że Ray i Billy to ludzie z krwi i kości. Obrazu całości dopełniał polski dubbing, z którego – mam nadzieję – Techland zrezygnuje. Nie wiem, kto będzie podkładał głosy do wersji angielskiej, ale na pewno gorzej nie będzie.

Sama mechanika rozgrywki nieco się różni od tego, do czego przyzwyczaili nas inne FPS-y. Ray może trzymać w obu rękach rewolwery albo wziąć do jednej ręki Biblię. Ponoć w finalnej wersji będzie to miało wpływ na rozgrywkę, na razie tego nie do-

Już niezła, lecz ciągle wymaga dopracowania.

strzegłem (ale też większe zaufanie mam do bardziej konwencjonalnej broni). Za to fajnie działa opcja spowolnienia czasu. W rewolwerowych pojedynkach jest dzięki temu dużo łatwiej.

Na koń

W etapie z Billym czekała mnie inna zabawa. Początkowo wsiałem na konia, by na jego grzbiecie pojechać w świat w celu upolowania trzech zajęcy. To zdecydowanie mało dopracowany etap, bo ganiecie z łukiem za małymi futrzakami poruszającymi się bezsensownie od krzaka do krzaka nie było ani fascynujące, ani przyjemne. Również przy tej okazji stwierdzić można było niezwykle mizerną animację ruchu. Szczytem szczytów jest poruszanie się głowy konia podczas jazdy (gdyby miał bieguny, wyglądałoby to dużo bardziej realistycznie).

Chromowane kołty

Wiele ciepłych słów już teraz można powiedzieć o grafice, a powinno być jeszcze lepiej, gdy zaimplementowana zostanie cała reszta efektów. Call of Juarez działa oczywiście na wysłużonym, ale mocno poprawionym silniku Chrome (na którym powstał też świetny Xpand Rally). Ogień i modele wyglądają poprawnie, ale prawdziwa uczta dla oczu zaczyna się dopiero wtedy, gdy na ekranie pojawiają się trawa lub woda. Niestety jakość kosztuje – gra póki co na dość mocnym komputerze przy wysokich detalach graficznych działała niezbyt żwawo.

W wersji beta nie pokazano rewolwerowych pojedynków, tych w rodzaju „w samo południe”. Oczywiście strzelania, zwłaszcza przy grze Rayem, nie brakuje, ale po cichu liczę na starcia jeden na jeden z wymagającymi przeciwnikami, które obiecał nam przedstawiciel Techlandu na targach Games Convention w sierpniu ubiegłego roku. Nie zobaczyłem też w działaniu multiplayera, a ten zapowiada się bardzo smakowicie. Nie dość, że odtwarzać ma ponoć najbardziej znane prawdziwe historie Dzikiego Zachodu, to jeszcze rozgrywka ma być wzorowana na rozwiązaniach z Counter-Strike'a. Może być ciekawie.

Mam nadzieję, że do wyjścia finalnej wersji ekipa weźmie się bardzo mocno za robotę – szkoda by było, gdyby tak dobrze zapowiadająca się gra nie osiągnęła sukcesu przez drobne w sumie usterki. [CDA]

PRODUCENT: BIG HUGE GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
DATA PREMIERY: LIPIEC 2006
WWW.RISEOFLEGENDS.COM

DVD
05/2006

GEM | KONKURENCJA DLA AOE

RISE OF NATIONS RISE OF LEGENDS™

Tworzonej przez Ensemble Studios serii Age of... tuż pod bokiem, także pod egidą Microsoftu, wyrasta potężna konkurencja. Stanowią ją gry serii Rise of... autorstwa Big Huge Games.

W obydwu przypadkach niemal identyczne jest wrażenie iście strategicznego rozmachu, a przy tym niewiarygodnej wręcz dbałości o najdrobniejsze choćby detale.

Podobieństwa można by zresztą wymieniać długo – obie dla przykładu są równie dobrze oceniane i obie doczekały się dodatków. Tym obecnie najważniejszym jest jednak to, że tak jak wcześniej Age of... eksperymentowało z mitologiami, tak teraz Rise of... próbuje swych sił w legendach. Stąd też Rise of Legends – strategia w czasie rzeczywistym rozgrywana w całości w wymyślonym przez autorów magicznym neoverlandzie. Nie jest to jednak – uspokoję tych, którzy na widok słowa „magia” mają zwyczaj przewracania strony – typowy świat „conanów i merlinów”. Świat Aio to techno-fantasy (plus, jak się okazuje, sporo hardcore'owej sci-fi), planeta rozdarta konfliktem technologii i magii i dodatkowo dręczona koszmarami własnej przeszłości... I kto wie, czy to nie do tej ostatniej właśnie odnosi się sam tytuł gry „powstanie legend”.

Wyraźne pokrewieństwo

Już na pierwszy rzut oka na ekran widać, że pokrewieństwo pomiędzy grami serii wciąż pozostaje bardzo wyraźne. Dzięki temu każdy, kto poznał i pokochał Rise of Nations – z jej ulegającym nieustannym zmianom przebiegiem granic i obrażeniami jednostek znajdujących się na terytorium wroga (attrition) – w Rise of Legends odnajdzie się od razu. Musi jednak wiedzieć, że nie jest ona prostym remakiem Nations. Przeciwnie, pojawiło się sporo nowości, m.in. podział miast na dzielnice – wojskową, technomagiczną, handlową i reprezentacyjną oraz konieczność prowadzenia badań nad nowymi technologiami lub zastosowaniami czarów czy... bohaterowie.

Ci ostatni zresztą, dzięki swym umiejętnościom i chwilowym sprzymierzeńcom stanowią prawdziwe jednoosobowe armie i zapewne niejednokrotnie okażą się czynnikami rozstrzygającym o przebiegu rozgrywki.



Skromniejsza i skoncentrowana

Rise of Legends jest także znacznie bardziej „skoncentrowana” niż jej znakomita poprzedniczka. Tam walczyły całe cywilizacje (łącznie, wraz z tymi z dodatku, 24) w czasach od prehistorii po Erę Informacji (ponad 6 tys. lat). Legends jest skromniejsza. Strony konfliktu są dwie – Vinci, czyli niejednorodna koalicja miast-państw ponad wszystko stawiających rozwój technologiczny. Jej armię stanowią



dzieci wielkiego Leonarda oraz Rewolucji Przemysłowej. Drugą z rodzinnych dla Aio stron są parające się magią „Dzieci Pustyni” i Alin (uwaga, nazwa ta najpewniej ulegnie jeszcze zmianie). Na jej armię składają się wszelkie fantastyczne stwory, jakby wprost wyjęte z „Opowieści z tysiąca i jednej nocy”. Naturalnie różnice pomiędzy nimi nie sprowadzają się wyłącznie do wyglądu jednostek. Znacznie ważniejsze jest to, że wymagają zupełnie innego stylu gry.

Ale gra, ale grafika!

Opawa graficzna w Rise of Legends robi na widzach równie dobre wrażenie jak ta cechująca Age of Empires III. Każdą ze stron wyróżnia kompletnie odmienny styl architektury. Podobać się mogą zwłaszcza rozrastające się nieprawdopodobnie miasta (zwłaszcza zawieszane nad otchłanią magiczne budowle Alin) oraz naturalnie dziesiątki pozornie tylko prostych jednostek obrzucających się szrapnelami i kulami ognia. Naturalnie w testowanej wersji beta brak było części efektów – niemniej jest znacznie, znacznie lepiej niż jeszcze kilka miesięcy temu. Znacznie bolesniejszym brakiem zresztą było ograniczenie stron

konfliktu do wymienionych dwóch – technokratycznych Vinci oraz umagicznionych Alin, oraz skazanie na zaledwie jeden scenariusz i trzy mapy multiplayer, a także – z naturalnych względów – niemożność wypróbowania nadzwyczaj bogatych opcji dyplomacji.

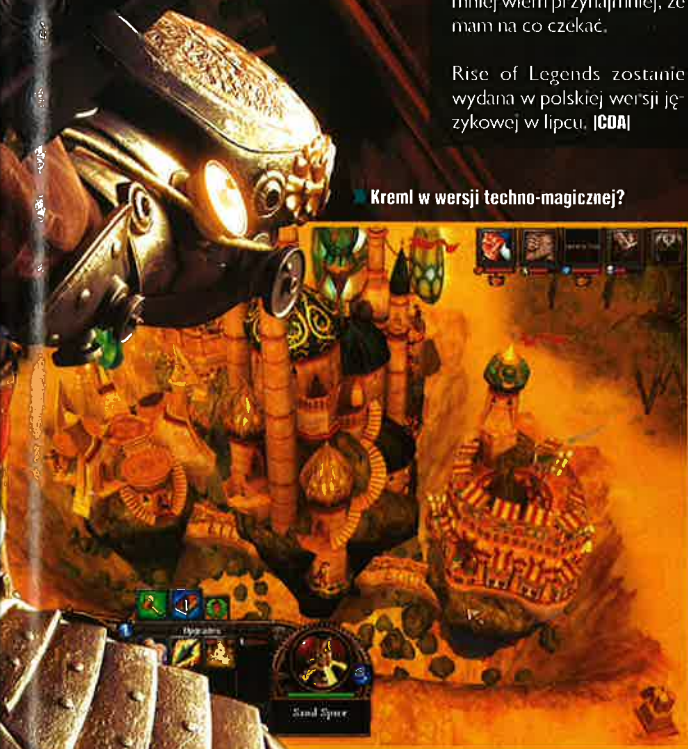
Conquer the World

Tym jednak, czego żałuję najbardziej, jest to, że nie dane mi było zobaczyć lokalnego odpowiednika nieliniowej kampanii pamiętanej z Rise of Nations jako **Conquer the World**. Ta zaś ma być tym cie-

kawsza, że w jej ramach zadaniem gracza będzie zjednoczyć siły technologii i magii i poprowadzić tę metaarmię do walki z nowym, obcym im obydwu, a przy tym nadzwyczaj niebezpiecznym wrogiem – trzecią z sił – nieprawdopodobnie rozwiniętą technologicznie Cuoti. Niemniej wiem przynajmniej, że mam na co czekać.

Rise of Legends zostanie wydana w polskiej wersji językowej w lipcu. [CDA]

Kreml w wersji techno-magicznej?



WSZYSCY ZA JEDNEGO



W męskim gronie zawsze znajdzie się jeden, który solidarnie wystąpi w imieniu innych. Gdy potrzeba kumpla do akcji, sięgnij po czerwony, mocno energizujący żel pod prysznic Under Twenty Code: Red. A gdy w grę wchodzi spokojny chillout, masz zielony, intensywnie odświeżający żel Code: Green. Jeden za wszystkie inne: jeden do twarzy, ciała i włosów.

↓ 20
UNDER TWENTY

KOSMETYKI UNDER TWENTY. I MASZ IMAGE.

e 250 ml / 8.3 fl. oz.

FPS 3
Polonizacja 4
Przygodowa 1
RPG 1

RTS/strategia 5
Sim 1
TPP/akcja 2

STATYSTYKA:
ZRECENZOWANO 17 GIER

GAME WALKER

No i tak wyszło, że w numerze 05 są recenzje gier dużo lepszych niż w jubileuszowym... Aż żal, że twórcy się troszkę nie pośpieszyli. Do tego, po raz pierwszy od roku, mamy ocenę 10/10! Alleluja! Dobry miesiąc! Aha – jako że miesiąc temu nie zmieściły się wszystkie ankiety jubileuszowe – dziś ich część druga.



Autor: Błażej Wiśniewski

1944: Bitwa w Ardenach

❖ **Od elda:** Hmm... jaka jest różnica pomiędzy Moskwą i 1944? To wiedzą chyba tylko autorzy, bo jak dla mnie – jedyna różnica to... front. Moskwa rozgrywa się na froncie wschodnim, 1944 na zachodnim.

❖ **Mac Abra:** Mnie się tam gierka podobała, choć faktycznie niczym nadzwyczajnym nie jest i ma problemy z pathfindingiem. Ale tak 6+/7 dałbym bez specjalnego problemu.

❖ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Po raz 1944 Bitwa z Wysurkiwniem-Ścieżek.

❖ **Hut:** Ścieżek? Jakoś tak dziwnie mi się to skojarzyło...

❖ **Smuggler:** No tak... głodnemu chleb... a ja musiał przez pół minuty: P kojarzyć, o co biega.



Gatunek: RTS
Podobne do: Desert Rats vs Afrika Korps, D-Day
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Demo: DVD 05/06
Strona w CDA: 096

Command & Conquer: The First Decade

❖ **Od Pepina Krootkiego:** Kolekcja wszystkich wydanych do tej pory części C&C, wraz z dodatkami. O ile Generals trzymają się jeszcze całkiem rześko, starsze przeboje nie rozbudzą miłości nowych graczy. To propozycja skierowana przede wszystkim do tych, którym leżka się kręci w oku na widok obrazków z młodości. Niestety (albo na szczęście) wszystko w oryginalnej angielskiej wersji językowej.

❖ **Mac Abra:** Warto, po prostu warto. Starsi się wzruszą, młodzi zdziwią (ale pozytywnie), no i wszystko w jednym miejscu, a do tego działa na XP. Czego chcieć więcej?

❖ **Smuggler:** ...130-litrowego seriala.

Co, on też w grze jest? Fantastiko! :P

❖ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Pierwsza Dekada Zarządzania & Podboju... naszych pieniędzy przy użyciu naszych pieniędzy.

❖ **eld:** Nonono... bez polityki mi tu, proszę.

❖ **Smuggler:** Takie tłumaczenie to nie jest wolne, takie tłumaczenie to niewolno – nie wolno się śmiać z tych „równiejszych”...

❖ **Czarny Iwan:** Cudownie, znowu można grać w dawno już zgrane tytuły.

❖ **Hut:** Nonono... bez polityki mi tu, proszę :)

❖ **Qn'ik:** Nonono... Szacunek dla C&C – ta seria jest genetycznie dobra!



Gatunek: RTS
Podobne do: żartujecie? To inne RTS-y są podobne do C&C!
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win XP
Ocena: 7+
Strona w CDA: 094

E. Siekiera The Wall

Po publikacji recenzji Land of the Dead, spotkałem się na pewnym forum z zarzutem, jakoby niesłusznie wrzucić do jednego worka filmy Romero i całą masę innych produkcji o zombiakach, nazywając wszystkie jak leci „monotematycznym kiczem”. Zdaniem człowieka, który ów zarzut postawił, byłem w tym osądzie niesprawiedliwy, bo filmy Romero – w przeciwieństwie do całej reszty tych sztapnowych filmidel – zawsze, cytuję: „stawiały naprzeciw utartym schematom i niejednokrot-

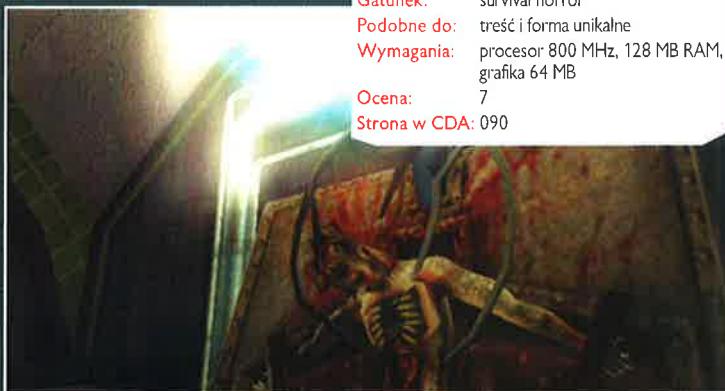
nie poruszały sprawy, o których wówczas nie należało mówić głośno czy dosłownie. Wzajemna niechęć, nienawiść na tle rasowym czy konsumpcjonizm (...)”. Cóż, istotnie spotkałem się już wcześniej z taką interpretacją i przyznam, że brzmi całkiem do rzeczy, choć prywatnie jestem przeciwny doszukiwaniu się we wszystkim, co się nawinie pod rękę, ukrytych sensów i znaczeń. Tak czy inaczej jedno nie wyklucza drugiego, bo przecież – przynajmniej moim zdaniem – dalej mamy do czynienia z tandetą (patrzac w tym momencie tylko na formę). Kicz z przesłaniem ukrytym „między wierzszami” dalej pozostaje kiczem, czyż nie? Zupełnym

przeciwieństwem jest dla mnie „The Wall” w reżyserii Alana Parkera. Przykład z kosmosu? I tak, i nie. Jasne, że to inny kaliber; film z zupełnie innej bajki i porównywanie go do twórców Romero nie ma absolutnie żadnego sensu. Wspominam o nim niejako na marginesie, bo jest doskonałym przykładem na to, że o tych samych, niewątpliwie ważnych rzeczach (wszak w „The Wall” również jest poruszany problem m.in. rasizmu i konsumpcjonizmu) można mówić na naprawdę wiele sposobów, nie waląc dosłownością prosto w oczy, ale i jednocześnie nie uciekając w szmirę i tandetę, z której przeciętny widz raczej niewiele wyniesie.

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth

Od gema: Dark Corners of the Earth to pierwszy autentyczny interaktywny lovecraftowski horror. Niestety mniej więcej w połowie gry, z chwilą pojawienia się broni palnej, aż gęsty wcześniej nastrój grozy mocno się rozrzedza, zastąpiony falami ołowiu i coraz częstszymi powrotami do wcześniejszych punktów zapisu stanu gry. Szkoda. Z drugiej strony – wciąż warto zobaczyć. Choćby dla audiowizualnych efektów utraty poczytalności...

- Mac Abra:** Tak sobie patrzę i patrzę, jak ten gem gra i nie wiem za bardzo, o co w tej grze chodzi. Zasnąć... idzie... zzzzzz....
- Mac Abra:** Miało być wspaniale, a wyszło zaledwie dobrze. Szkoda.
- Smuggler:** Powiedziałbym „to już lepiej poczytać książki Lovecrafta”, ale akurat mam pana L. za pokreconego, ale jednak grafomana... Włec może „to już lepiej poczytać Kinga”. :)
- Czarny Iwan:** Nastrój grozy został rozstrzelany. Szkoda.
- Hut:** Od razu tam rozstrzelany. Raczej utonął w buro-brząkach.



Gatunek: survival horror
Podobne do: treść i forma unikalne
Wymagania: procesor 800 MHz, 128 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7
Strona w CDA: 090

Commandos Strike Force

Od elda: Gra klasy BiA, ale po pierwsze nie udaje tego, czym nie jest (czyli najlepszego shootera w historii), a po drugie rozgrywka jest dużo lepsza niż w BiA. Mnie się bardzo podoba.

Mac Abra: W przeciwieństwie do CC, przejście Commandosów ze strategii do nawalanki przyjąłem spokojnie i z godnością. Ale tak czy siak szkoda, że kolejna Ambitna Gierka została „dostosowana do targetu”, który woli raczej strzelać, niż myśleć.

Smuggler: Gra jest fajna, ale ocena zawyżona o co najmniej pół punktu. Za dużo baboli (A!!!!), żebym dał 8.

gem: Wolne tłumaczenie tytułu: Komandosi Biją Siłą, Nie Inteligencją!

Qn'ik: Przesadzacie. Trochę myślenia w tej grze pozostało, choć całoci nie dałbym więcej jak 7. Za dużo błędów (skrypty!) się tu pojawiło.

Czarny Iwan: Giera powinna się raczej nazywać: Brothers in Guns.

Hut: A pamięta ktoś Hired Guns? Tak mogliby zrobić Commandosów...

Gatunek: FPS
Podobne do: Brothers in Arms
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 512MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K/XP
Ocena: 8
Demo: DVD 04/06
Strona w CDA: 060



Mac Abra

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Jak w słynnej piosence Perfectu „kumpel radio zniósł, usłyszałem »Blue Suede Shoes« i nie mogłem w nocy spać”. Tzn. mniej więcej tak.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Matko Boska, nie pamiętam... na pewno recenzja, ale czego? Chyba jakieś arcade'owej ścigalki?

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Recenzja MoH – kobyła na ponad 30 KB tekstu (dobrych 6 stron...), pisałem nie piórem, a emocjami. Co widać, słychać, czuć.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

Rzeźbiłem scenariusz gry Clash w pewnej firmie komputerowej i miałem go już tak serdecznie dość (firmy też...), że poprzysięgłem sobie, że jak tylko go skończę, to się natychmiast zwalnię. Co też uczyniłem – przenosząc się do CDA. A była firma wyrolowała mnie momentalnie na sporo kasy. Ale i tak nie żałuję.

Tiges

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Do redakcji osobiście trafiłem dość późno, ponieważ z powodu poważnej kontuzji dużo czasu spędziłem w gipsie i na rehabilitacji (można było przez ten czas skończyć wojsko), a teksty wysyłałem mailem.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

To była porada, jak wyłączyć cache procesora, aby Alone in The Dark działał normalnie. Były problemy z działaniem gry na szybkich (w tych czasach) procesorach. No, później teksty w dziale Scena Komputerowa (i do PCF głównie).

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

A ja wiem? Przez te 8 lat, które jestem z CDA, to trochę ich już było. Trudno wskazać najlepszy.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1996 r.?

W 1996 roku kończyłem Technikum Samochodowe. Udzielałem się też dzielnie (choć bez większych sukcesów) na demoscenie.

Elder Scrolls IV: Oblivion

Od Allora: Jeśli szukasz wspaniałego RPG-a, właśnie go znalazłeś. Dawno nie było gry oferującej taką swobodę, taką liczbę kwestów i... taką oprawę! To trzeba przeżyć samemu (a tak, przeżyć, bo kolejną zaletą są żyjące miasta z zajmującymi się swoimi sprawami mieszkańcami), w końcu pierwsza dycha od czasów World of Warcraft nie została – wbrew pozorom – przyznana jedynie za piękne oczy.

Mac Abra: Popatrzyłem na wymagania sprzętowe... i na tym mój kontakt z grą się skończył. Póki co.

Smuggler: Póki co to gram w Fable, potem się zobaczy. A upgrade kompa i tak miałem właśnie zrobić...

Qn'ik: Porażająca ogromem, choć genetycznie nieczysta, jeśli idzie o szlifowanie.

gem: Wolne tłumaczenie tytułu: Zwoje Starszych: Zapomnijcie o Innych Grach!

Smuggler: Ich Zwoje: Zapomnijcie o Starszych Komputerach. :) To się nie wydaje!

Czarny Iwan: Spoglądałem przez ramię Huta i w sumie średnio mi się podobała. Za to Hut niczego sobie. :P

Hut: Niczego sobie to są te fryzjerskie reklamy z tym zielonym z Ich Zwoje.

Smuggler: Jak obejrzałem tę reklamę, aż mnie zwinęło.



Gatunek: RPG
Podobne do: Daggerfall, Morrowind
Wymagania: procesor 2 GHz, pamięć 512 MB, grafika 128 MB, Win XP
Ocena: 10
Strona w CDA: 070

Czyli subiektywnie o tym, co dobre



Jako jedyny w redakcji człowiek, który grywa w The Sims, mogę sobie pozwolić i na taką ekstrawagancję – w tym miesiącu polecam DVD z rewelacyjnym koncertem Showgirl – The Greatest Hits Tour australijskiej księżniczki pop Kylie Minogue. To show perfekcyjne, dopracowane w najdrobniejszych szczegółach, genialnie opracowane pod względem choreografii, scenografii, muzyki (swingująca wersja „Locomotion!”), gry światła, a nawet psychologii (np. rewelacyjny koniec koncertu, podczas którego Kylie pojawia się na bis jako zwykła dziewczyna z Melbourne i dziękuje publiczności). Oczywiście odbiór DVD-ka jest dużo lepszy, kiedy znasz piosenki Kylie, ale nawet bez tego nie sposób nie docenić ogromu pracy i wielkiej pasji, jaką włożono w przygotowanie tego koncertu. A jeśli i na to ktoś zostanie nieczuły, jest jeszcze seksowna, roztańczona Kylie, której charyzma porwała największych gburów. Tylko Madonna jest w stanie ją przebić.



RETRO-ACTION

CDA 07/98



Ten numer CDA (124 strony, 12 CD, 90 000 nakładu) jest szczególny. Po raz pierwszy w historii polskiej branży dołączono do pisma pełną, całodyskową wersję gry – mowa o pinballu Timeshock. Dodajmy, że tytuł do dziś jest bardzo grywalny, choć naturalnie nie aż tak jak w 1998. Dla graczy był to prawdziwy szok, dla branżowców jeszcze większy. :) Niektórzy do dziś nam tego nie mogą wybaczyć, bajdurząc coś o „wypaczeniu idei Cover CD” (a przecież idea jest bardzo prosta i od zawsze ta sama „dawać to, co ludzi interesuje i przyciągnie do pisma”). Ale mniejsza o gry i cedeiki, skupmy się na zawartości pisma.

15 stron na użytki, aż 12 zapowiedzi (w tym m.in. ChM 3, Shogo, Sanitarium, Fallout 2, Drakan, Commandos: BEL, Populous), 23 recenzje (w tym trzy polskie gierki: Target, Wyspa 7 Skarbów i Wacki: Kosmiczna rozgrywka). Ale nie ma w numerze gier naprawdę wielkich, choć parę w owym czasie cieszyło się sporą popularnością (Army Men, Spec Ops, Enter the Gecko, X-files – weterani pamiętają... chyba). No dobra, są też FIFA i NHL.

A co było wówczas „hot newsem”? Ubisoft rozpoczyna pracę nad Raymanem 2. 3D Realms zapowiada grę FPS (!!) – Max Payne. Premiera w następnym roku (hehehe). Microsoft pracuje nad DirectX 6. Blizzard robi dodatek do Starcrafta, coś tam też mruczą o Diablo 2. Ma się pojawić Kingpin, określana jako KKQ (Kolejny Klon Quake'a), ale gra oprócz nawalanki ma zawierać „delikatne elementy gier przygodowych” (...ze jak?!). Zapowia-

dany jest też Carnageddon 2, Soldier of Fortune, Jagged Alliance 2, Turok 2 i Riven. Ku rozpacz fanów Blizzard ogłosił, że zaniedbał prac nad grą przygodową umiejscowioną w świecie Warcrafta (do dziś im tego niektórzy nie mogą wybaczyć). TopWare chwali się, że Earth 2140 sprzedada się w Polsce w rekordowej liczbie 15 270 egzemplarzy! (A zauważyć należy, że na Gambleriadzie warszawska branża ryczała ze śmiechu, gdy szef firmy deklarował, że interesuje go sprzedaż gier w granicach 15 000-20 000 sztuk).

Odnótować należy pojawienie się w CDA rubryki Na Luzie (planowanej jako coś pomiędzy dzisiejszym „O grach inaczej”, felietonami i obecnym Na Luzie). W pierwszym numerze długie i nietypowe rozważania Ugly Joe o Star Wars (paru fanów ponoć obiecało po lekturze tekstu dać mu po mordzie za herezję) i recenzja Qn'ika gry z roku... 2015. Ponadto jak zawsze Królestwo Chaosu, Scena Komputerowa, Pomocna Dłoń i AR (z jakimś paskudnym tłem). Tamże reportaż z E3 (body-dublerki Lary i Elexis z CDA w łapkach...). Oraz „konkurs z zeszytami” (kto pamięta?), tekst o DirectX i zasadzie działania akceleratorów grafiki, troszkę testów sprzętu, wywiad z pilotem i twórcą gier (symulatorów, rzecz jasna) z Interactive Magic, Sufler (solucja do Kajko i Kokosza oraz ciosy do paru nawalanek), tipsy i lista przebojów. Na PC rządzi Ultimate Soccer Manager przed Incoming, Championship Managerem '97/98, TR2 i Star Wars Supremacy. Czytelnicy CDA zaś wołają GTA przed Q2, BattleZone i Fighting Force. Na konsolach króluje Gran Turismo i Resident Evil 2.

OTWÓRZ OCZY... odc. 2 - Colidor

„Jesteś już za stary na gry” – słyszę stwierdzenia padające z różnych stron, „Daj sobie spokój, zajmij się czymś poważniejszym”. A ja się pytam: kto powiedział, że nie wolno mi spędzać czasu przy grach komputerowych? Czy fakt, że mówiąc o swoim wieku nie wymieniam już końcówek „-naście” czy „-dziesiąta”, oznacza że nie wolno mi preferować tej formy rozrywki? Zarzuty, że marnuję czas siedząc przy komputerze i „pykając w te głupie gry” kwituję sztychliem śmiechem. Zając się czymś poważniejszym? A dlaczego ktoś miałby mi organizować mój własny wolny czas? Czy gry komputerowe nie mogą być moim hobby? Czy naprawdę lepiej by było, gdybym wzorem większości mężczyzn w moim wieku siedział ze wzrokiem wlepionym w telewizor, ćwiczył mięśnie kciuka na pilocie i hodował brzuch od piwa?

Co jest lepsze? Poświęcanie wolnego czasu na spokojną rozgrywkę przy monitorze czy wypad z kumplami do baru, w którym urzęję się jak świnia, po czym wrócę do domu i zacząć się kłócić z żoną, że mam prawo spędzać czas tak, jak mi się podoba? A w ogóle to kto ustala, czy jest się za starym na jakieś rzeczy, czy nie???

Kings of the Dark Age



Gatunek: RTS
Podobne do: wielu innych standardowych RTS-ów
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2K/XP
Ocena: 4
Strona w CDA: 076

Od Tigesa: Gierka byłaby nawet fajna jak na budżetowego RTS-a, gdyby nie masa bugów. W efekcie jest po prostu irytująca.

Mac Abra: Tak się mści oszczędzanie na betatesterach. Zależę się, że za górą pół roku wyląduję na jakimś coverze. Byle nie w CDA. :)

Smuggler: Lepiej pograć w Warcrafta 2 albo Settlersów 3. Ze o nowszych tytułach litościwie nie wspomnę.

gem: Wolne tłumaczenie tytułu: Król Ciemnogrodu.

eld: Król Ciemnogrodu? W Sejmie musi to być gra na topie.

Czarny Iwan: Bugi, bugi roztańczone.

Smuggler: Bug-tugi, jeeee! Ewrybady dans!

Fable: Zapomniane Opowieści PL



Gatunek: RPG
Podobne do: Gothic (wg gema), Kingdom Hearts (wg mnie) :)
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win XP
Ocena: 8
Strona w CDA: 100

Od MIS(!): Dobre społszenie kinowe plus kilka dodatkowych smaczków w pudełku (solucja, płyta audio). Nie obyło się bez błędów typowych dla kinówek (jak np. brak tłumaczenia speechów), ale ogólnie mamy do czynienia z przyzwoitą grą w przyzwoitej cenie.

Smuggler: Cóż, zagrywam się tak tą gierką, że mi żona już drugi raz zmyła głowę... i poza paroma zgryzta mi w polonizacji nie przeszkadza.

Mac Abra: Gra powinna mieć stempel „gra popiera Wartości” – papienki można podrywać, ile wlezie, ale każda domaga się – gdy sytuacja się zaostre – ślubnej obrączki i nic bez niej nie działasz. keeee.

Hut: Powołano Komisję Etyki Gier i nikt nam o tym nie powiedział?

Qn'ik: Jeśli tylko etyczne gry będą tak dobre, nie mam nic przeciwko. Tylko czy Fable jest genetycznie etyczna?

gem: Wolne tłumaczenie tytułu: Fable: Nie Zapomniano o Wartościach.

Czarny Iwan: Chłopaki z Brokeback Mountain struchlały...

Galactic Civilizations II: Dreadlords

GAME
WALKER

✚ **Od Allora:** Najlepsza obok Civ4 turówka ostatnich lat! Brakuje jej wprowadzić multi, ale w pełni rekompensuje to głębia rozgrywki i potrafiące ją wykorzystać świetne AI.

✚ **Mac Abra:** Dla hardkorowców i maniaków turówek. Dodam, że Allor w jej recenzji seryjnie walił zdania złożone liczące 8 linijek, a on robi to tylko wtedy, gdy jakaś gra bardzo mu się podoba (ale już pocięte).

✚ **Czarny Iwan:** Jak AI mówi o głębi, to mu wierzę. O głębi on wie wszystko.

✚ **Hut:** Trudno nie lubić Galactic Civilization II – nie dość, że to świetna gra, zrobiona przez ludzi z autentyczną pasją, to jeszcze dostaje dodatkowe punkty sympatii za całą tę aferę ze Starforce'em. Uwaga – Gal Civ II uzależnia jak Football Manager!

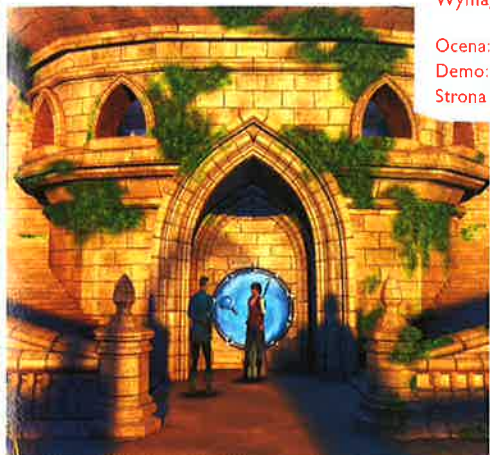
✚ **eld:** Nie wymawiaj imienia menedżera mojego ulubionego nadaremno! A GCII mi się nie podoba, bo mam alergię na kosmiczne gierki.

✚ **Qn'ik:** I tak samo odstrasza tych, którzy na 4X reagują alergicznie.

✚ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Galaktyczne Cywilizacje II: Uzależniając, że Zgroza!



Keepsake



Gatunek: przygodowa
Podobne do: do innych starszokolnych przygodówek
Wymagania: procesor 800 MHz, 256 MB RAM, grafika 32 MB, Win 2K/XP
Ocena: 9
Demo: DVD 06/04
Strona w CDA: 080

✚ **Od EGM:** Co tu gadać, jedna z lepszych przygodówek ostatnich miesięcy, którą z chęcią zobaczyłbym spolszczoną. Może wizualnie i technicznie niczym nie porywa, jednak kompensuje to zbalansowanymi zagadkami i ciekawą fabułą. A to przecież w przygodówkach najważniejsze.

✚ **Mac Abra:** Chce się grać.

✚ **Smuggler:** Też się kuszę. Ale najpierw skończę Fable (mój prywatny wiosenny przebój).

✚ **Hut:** Chociaż klasyczne przygodówki

cały czas jednak wychodzą, Keepsake wyróżnia się wśród nich tym, że jest grą najbardziej klasyczną z klasycznych – a przy tym ładną i inteligentną. Warto ją znaleźć i przypomnieć sobie (lub po prostu zobaczyć po raz pierwszy, jak to drzewiej bywało. :-)

✚ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Jak To Jest, ForKeepSake, Że Co Przygodówka, To 9!!

✚ **eld:** No, bo to dobre gry są. Tylko my o tym nie wiemy, bo w nie nie gramy. Tracimy coś?

✚ **Mac Abra:** Chrzaniacie, kiedy EGM dał ostatnio przygodówce? Bo ja pamiętam głównie 6+/7.

✚ **Czarny Iwan:** A kiedy ktoś zrobi przygodówkę o Brokeback Mountain?

©ormaC

Przezorny nie zawsze ubezpieczony

Dorobiłem się pierwszego negatywa na Allegro. Połowałem na GTA: Liberty City Stories z instrukcją i mapką po angielsku (większość gier na PSP na Allegro to importy z Francji). Znalazłem aukcję wystawioną przez warszawski sklep o miłym piwnym adresie. Trzy razy (mailowo i telefonicznie) pytałem o to, czy instrukcja jest po angielsku. „Oczywiście”. Kiedy gra przyszła, była z papierami po francusku. Zaczęło się marnowanie pieniędzy i nerwów na telefony i próby rozwiązania problemu, który według sprzedawcy nie istniał, bo przecież sama gra jest po angielsku. „Oczywiście, że wymienimy, proszę odesłać”. „Proszę się jednak wstrzymać, czekamy na dostawę”. „Nie będzie wersji angielskiej, nie wymienimy”. „Na aukcji na bank było napisane, że instrukcja jest po francusku... a właśnie, że była... była... BYŁO!... nie było? No ja się tym nie zajmuję w ogóle, to nie wiem” (nie wiem, ale na wszelki wypadek będę szedł w zaparte i wciskał kit, może się koleś odwali z tą reklamą). „Mógł się pan domyślić, że instrukcja jest po francusku” (pewnie...). „Było napisane na aukcji, mam klientów, muszę kończyć... klik!”. „Ja żadnych maili z pytaniami o aukcję od pana nie mam”. „Proszę odesłać, wymienimy” (poprzednio zapewniono mnie, że wersji angielskiej nigdy mieć nie będą).

Teksty te (poza pierwszym i ostatnim) słyszałem przy każdej rozmowie, od różnych pracowników, w różnych wariacjach. Szef firemki odebrał komórkę tylko raz (w sklepie ponoć nie siedział), a potem już mogłem do niego wydzwaniać do woli. Koniec końców wystawiłem komentarz przewidując, że koleś będzie mściwi. Przynajmniej w tym przypadku otrzymałem to, czego się spodziewałem – negatywa z adnotacją, że na aukcji wszystko było napisane, że jestem oszczercą, że wszystko moja wina. Zalała mnie krew i posłałem skargę do Allegro. Dostałem info, że sprzedający został poproszony o oficjalne wyjaśnienie sprawy, a najlepiej, jakby jednak spróbował się z nim dogadać sam. Jasne, zadzwoniłem kolejne 6 razy, znowu za każdym razem moźliwie tłumacząc jak dzieciom, o co chodzi. Oficjalnego wyjaśnienia od sprzedawcy nie dane mi było poznać. Nie chodzi nawet o to, że cholerna instrukcja i mapa do gry są po francusku i że taką wersję mogłem mieć o 37 złotych taniej. Chodzi o bezsilną złość na to, że zostałem naciągany, że mogę krętać co najwyżej skoczyć i że Allegro ma to w dużej mierze. Miałem na koniec poradzić wam, żebyście kupując na Allegro upewniali się co do każdego szczegółu. Ale ja się przecież upewniłem. Trzy razy.

TiXomaniak errata

Zapewne jubileuszowe, hmmm... zmęczenie sprawiło, że w książeczce pojawiło się kilka drobnych przekłamań oraz przeoczeń. Wypada je sprostować.

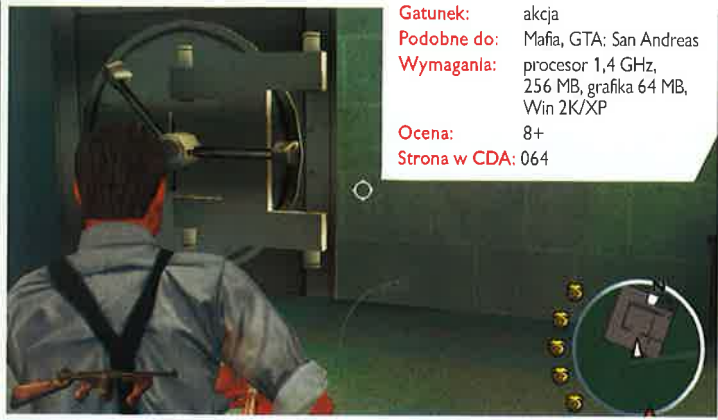
1. EGM miał jednak drugą ksywkę – Simkin – ale używał jej bardzo krótko.
2. Pierwszą premierową grą w CDA nie była Desert Rats, a Gun Metal.
3. W spisie głosujących (plebiscyt na grę 10-lecia) pominięto jakimś wrednym trafem Tigesa, Ghosta i Sleskeego.
4. W opisie Fallouta 2 wykorzystano screeny z Fallouta Corner (fallout.emiasto.com.pl). Dzięki za support.
5. Polskim klonem ZX Spectrum był Elwro Junior, a nie Meritum (test na oldschoolowca).
6. Były też pewne nieścisłości w opisie Diablo 2 i Settlers 3 (zobaczmy, czy je znajdziecie)

Aha – no i „Archiwum”, a nie „Arciwum”, no wiemy, na paru stronach się trafiło... :(

Więcej błędów nie pamiętamy, za wszystkie żalujemy – to stąd, że książeczka robiona była w szybkim tempie i jeszcze większych nerwach...

Aha. A zdjęcie Smugglera na 136 stronie tej książeczki... Prima aprilis! (W końcu to numer kwietniowy, nie?)

Ojciec chrzestny: Gra



Gatunek: akcja
Podobne do: Mafia, GTA: San Andreas
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB, grafika 64 MB, Win 2K/XP
Ocena: 8+
Strona w CDA: 064

➤ **Od Huta:** Były kontrowersje, były oczekiwania, była zdecydowana akcja promocyjna – Ojciec chrzestny elektryzował graczy od kilkunastu miesięcy. Wydawało się, że połączenie klon-GTA/Electronic Art/The Godfather zaowocuje wyjątkową produkcją. A tu finalny produkt to tylko bardzo solidna gra, którą trzeba zobaczyć i w którą warto zagrać – niestety niewiele więcej. Czekamy na sequel!

➤ **Mac Abra:** Taka Mafia, ale ciut gorsza. W sumie jednak Ojciec chrzestny – gra. Ale żeby zaraz 8+?

➤ **Smuggler:** Ojciec może nie „chrześci”, jak to anonsowaliśmy miesiąc wcześniej, ale też objawieniem nie jest. Dla mnie – bardziej 7+/8.

➤ **Qn'ik:** EA straciło miliony na tym, że przesunęło premierę gry o kilka miesięcy, ale bardzo dobrze się stało. Beta była wręcz tragicznie słaba, pełna wersja zaś zapewnia świetną zabawę na kilka godzin. Czekam na kolejne części.

➤ **eld:** Pewnych rzeczy po prostu nie da się zrobić/przerobić na kompie. Większość filmów jest tego doskonałym przykładem.

➤ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Ojciec chrzestny – Jednak Tylko Zwykła Gra...

➤ **Czarny Iwan:** Taaa, zapomnieli dać wodotrysków.

Yasiu

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Pamiętam rozmowę z jakimś Fredem i pytanie, czy znam angielski. Pamiętam, że było to przed Wielkanocą. Ale którego roku?

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Recenzja jakiejś ściągalki Formuły 1. Pamiętam, że zabrałem ją z redakcji w drodze na sesję RPG i przez całą drogę już pisałem w myślach recenzję gry, w którą jeszcze nie grałem. :)

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Z każdego, który kończył się oceną 10/10 i która jest aktualna do dnia dzisiejszego. Diabło 2, Tony Hawk, Deus Ex.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1998 r.?

Grałem w gry fabularne, handlowałem złomem na giełdzie komputerowej, chodziłem do technikum elektronicznego itd.

Colidor

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Numer z pełną wersją Timeshocka. Przyciągnął mnie napis „Pełna wersja gry”. A że od czasów amigowskich lubiłem pinballa, więc decyzja trudna nie była. A potem przejrzałem pismo, spodobało mi się i od tego momentu nie przepuściłem ani jednego numeru.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Autorski – Reaktywacja „Świnki” i tekst o Icewind Dale'u. Natomiast ogólnie pierwszy wydrukowany w piśmie to fragment wypowiedzi w „Schwytnie w Sieci” w AR (ale którym – nie pomnę).

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Właściwie to za mało pisałem do CDA, żeby było w czym przebierać. Zapowiedź Nightwatch? Chyba tak, choć wolę twierdzić, że ten najlepszy jeszcze jest nienapisany.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1998 r.?

Cóż... zaliczyłem egzamin zawodowy z chemii i z uporem maniaka unikałem konieczności przygotowywania się do matury. Nie miałem ku temu natchnienia, i już. Dopiero niektórzy dość przekonujący przyjaciele wmówili mi, że czas porzucić doła i jednak za tę maturę się zabrać. No i się udało...

Prince of Persia: Dwa Trony



Gatunek: akcja
Podobne do: poprzednich części
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB, Win 2K/XP
Ocena: 9 [polonizacja]
Strona w CDA: 098

Z PRZEWRAŁYCH WICHRAMI

➤ **Od CormaCa:** Zaskakująco dobra polonizacja. Rozczarowanie faktem, że spolszczenie jest całkowite, bardzo szybko mi minęło, bo polscy lektorzy brzmią zawodowo, a tłumaczenie jest dobre.

➤ **Smuggler:** Nie dość, że pełne, to jeszcze bardzo dobre. No, no... Pogratulować Cenedze.

➤ **Qn'ik:** A wcale, że nie pełne, bo zostawili tytuł. I całe szczęście.

➤ **eld:** Lato nadchodzi, Mistrzostwa Świata także, więc jasne pełne jak najbardziej na miejscu.

➤ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Za Spolszczenie Księciu Persji należy się Tron albo nawet Dwa Trony!

➤ **Czarny Iwan:** Prince of Brokeback Mountain. To byłoby coś! Gem mógłby podkładać... głos!

Prosto w krocze

Drugi Potop?

Po przejęciu kontroli nad TVP po założeniu kagańca prasie, po wprowadzeniu „Naszego Dziennika” na pokład LOT-u panowie z Wiejskiej zabrali się za muzykę. Pierwszą ofiarą padł koncert Dark Funeral, Naglfar i Amoral. Bo sataniści z nich. Ciekawe, że jeszcze miesiąc wcześniej większość gazet zachwycała się tym, że „szwedzki satanistyczny” Marduk napisał utwór o Powstaniu Warszawskim...

Pal licha wartość artystyczną. Dark Funeral wypada raczej słabo na żywo. Naglfar po odejściu Jensa to cień wybitnego zespołu sprzed lat, a Amoral to techniczna łamigłówka świetna do słuchania w zaciszu domowym. Jednak demokracja to demokracja. Na koncert idzie ten, kto chce iść, nikt nikogo nie zmusza. Tak jak mnie nikt nie jest w stanie zmusić do obejrzenia Mandaryny w TV. Ale nie zabraniam nikomu, by to oglądali, jeśli tak chcą. Tak rozumiem demokrację.

W całej sprawie jest też humorystyczny akcent. Posłużę się tu cytatem z pewnej gazety: „Ryszard Nowak z Ogólnopolskiego Komitetu Obrony przed Sektami dobrze zna muzykę szwedzkiego zespołu”. Wniosek z tego taki, że biedny Rysio zaczyna pewnie dzień od słuchania „Diabolis Interium”. Znaczący się z niego też jest niezły satanista, jak z każdego, kto słucha takich zbierzeństw. I drugi cytat: „Plakaty satanistycznych zespołów są trudne do odczytania dla normalnych ludzi, ale wielbiciele tej muzyki bez trudu wiedzą, o co chodzi”. Może zatem niech każdy słucha tego, co lubi?

A jeśli te „satanistyczne plakaty” są trudne do odczytania dla niesatanisty, to tym lepiej przecież – niewinne owieczki nie zostaną tym samym łatwo przechwycone przez Rogatą Stronę Mocy...

Star Wars: Empire at War

GAME
WALKER

➤ **Od Ghosta:** Bardzo dobra polonizacja. Dubbing broni się całkiem nieźle, tłumaczenie dobre, błędów nie stwierdzam. Aż trudno się do czegoś przyczepić.

➤ **Mac Abra:** A ja jednak preferuję spolszczenia kinowe. Co oryginalny głos, to oryginalny...

➤ **eld:** Tym bardziej w Star Wars.

➤ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Gwiezdne Wojny: Imperium w Warszawie.

➤ **Smuggler:** W Toruniu raczej. Taki thorn in our ass. Albo o jeden mushroom za daleko.

➤ **Czarny Iwan:** Berety cię dorwają, jeszcze się przekonasz.

➤ **Hut:** Nie berety, tylko ekskomunikacja!

➤ **Smuggler:** Wy mnie była komuna nie straszcie!

➤ **CormaC:** Strasznie to się dopiero zrobi...



Gatunek: RTS
Podobne do: C&C
Wymagania: Win 2K/XP, procesor 2 GHz, 512 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 9
Strona w CDA: 098

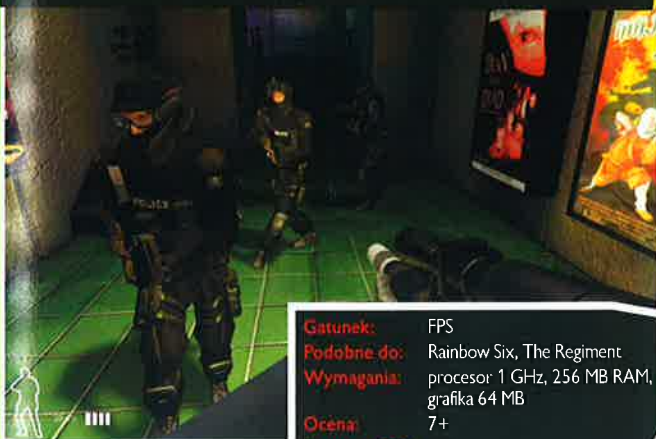


Dialog miesiąca

Eld zakrzuszył się czymś i zaczął przeraźliwie kaszleć, tak jakby miał zaraz płuca wypłuć. Gdy tylko skończył, w redakcji rozległ się stoicko spokojny głos Mac Abry:

– Eld... Nawet jeśli umrzesz i tak będziesz mi wisiał te teksty.

SWAT 4: Syndykat



Gatunek: FPS
Podobne do: Rainbow Six, The Regiment
Wymagania: procesor 1 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 7+
Strona w CDA: 078

➤ **Od Pepina:** Dodatek zawiera tylko siedem misji, ale poziom trudności robi swoje. Mapy są rozbudowane, przeciwnik wymagający, a oczekiwania dowódcy jak zwykle wysokie. Poza tym zmiany w stosunku do pierwowzoru są kosmetyczne. Dodano coś na wzór „go codes” z R6 i garść nowego ekwipunku. No i można wreszcie dzielić opornego zakładnika po mordzie.

➤ **Hut:** Zdzielić zakładnika po mordzie! Ła! Poleruj moje zelówki, bandziorku!

➤ **Czarny Iwan:** Gem, to chyba do ciebie. Znowu jedziecie na Brokeback Mountain.

➤ **Mac Abra:** Zalecany dla hardkorowców jako odtrutka na porażenie R6 Lockdown. Uwaga, środek zawiera wysokie stężenie poziomu trudności „hard”.

➤ **Smuggler:** No, w końcu dla HARDkorowców jest, co to SWAT 4 przechodzi jedną ręką i z 3 kulami w magazynku. A na koniec jeszcze im jedna zostaje...

➤ **eld:** Tak to tylko w...

➤ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Syndykat Solidny Wymagający Ambitny Taktyczny.

Lukasz Bonczol (Pepin Krootki)

1. Twój pierwszy raz z CDA?

Nie pamiętam... Serio.

2. Twój pierwszy tekst w CDA?

Jesień 1997 r., recenzje Age of Rifles i symulatora F-16, ale nie pamiętam już, jakiego...

3. Z którego tekstu jesteś najbardziej zadowolony?

Hmm... może kiedyś wreszcie wezmę pupę w troki i go napiszę? A tak poważnie: gdybym miał oddawać tekst do druku, kiedy wreszcie będę z niego zadowolony, pewnie nie przeczytalibyście żadnego.

4. Co robiłeś/kim byłeś w kwietniu 1986 r.?

Uczniem, modelarzem, cyklistą, marzycielem, wędkarzem. :)

Tiges

Dawno temu, kiedy pracowałem w warsztacie, mój szef miał ciekawą zasadę. Otóż, uważał on, że nadgorliwość jest gorsza od faszyzmu. Nigdy więc niczego nie naprawiał, póki klient nie wyraził na to zgody. Nigdy też się nie zdarzyło, by właściciel samochodu odmówił naprawy elementu wpływającego na bezpieczeństwo jazdy. Efekt był taki, że to klient czuł się panem sytuacji i to on decydował o dalszych losach swojego przecież pojazdu.

Od jakiegoś czasu jednak mam wrażenie, że wszyscy „wiedzą lepiej” ode mnie i sam mam coraz mniejszy wybór. Ot, choćby brak wyłącznika ABS w samochodzie. A przecież nie zawsze ABS jest skuteczniejszy od kierowcy. Choroba ta nie ominęła także komputerów. A to program antywirusowy radośnie stwierdził, że plik boot.ini jest trojanem i zalecił jego usunięcie (szybka interwencja u producenta naprawiła błąd), a to serwery pocztowe usuwają formularze rejestracyjne traktując je jako spam, zamiast pozwolić samemu użytkownikowi o tym zdecydować. (Oj, dziwili się użytkownicy jednego portalu, kiedy dzwonili z pretensjami, że żadne maile z numerem rejestracji pełnych wersji nie dochodzą, a ja zgadywałem, z jakiego serwera korzystają.) Teraz nawet wybór dysku i folderu przy instalacji to już opcja „zaawansowana”. Problem jednak, jak ci, co wiedzą lepiej, dorwają się do władzy. No ale dość już tej polityki...

ToCA 3 PL

Gatunek: samochodówka
Podobne do: Hmmm... do Fallouta! :P
Wymagania: procesor 1,5 GHz, 512 MB RAM, grafika 32 MB, Win XP
Ocena: 6+ [polonizacja]
Strona w CDA: 099



❖ **Od Tigesia:** Za dużo do tłumaczenia nie było – a i tu tłumacz się nie popisał. Tzn. angielski zna dobrze, nie przeczę, ale tu należało znać też dobrze polską terminologię, a nie dosłownie tłumaczyć angielskie wyrażenia... W graniu to nie przeszkadza, ale maniaków 4 kółek jednak irytuje – bo to tak, jakby fanom samolotów przetłumaczyć np. „śmigło” jako „wiatrak”.

❖ **Qn'ik:** No, bez przesady. Nie trzeba być maniakiem, żeby widzieć różnicę między „drugim kierowcą” a pilotem.

❖ **Mac Abra:** Cenega ostatnio ostro wzięła się za tłumaczenia, a CDP jakby spoczął na laurach.

❖ **Smugler:** Laura twierdzi, że nikt na niej nie spoczął i sobie wyprasza takowe aluzje.

❖ **eld:** Na pudełku jest napisane min. 6 GB miejsca na dysku, zalecane 7 GB. Po dwóch godzinach udało mi się wygospodarować 7,4 GB. Wkładam płytkę do napędu, zaczynam instalację, a tam napis „za mało miejsca na HDD. Wymagane 8 GB”. ...Leży na półce i jeszcze długo poleży.

❖ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: To Oczywiście Ciągłe Auto 3.

❖ **Czarny Iwan:** Każdy wie, że w T3 są „mało urozmaicone trasy”.

CZYTELNICY NADESŁALI

WoW i Guild Wars

Zainteresowałem się ostatnio pewną sprawą. Nieformalną „wojną” pomiędzy graczami World of Warcraft i Guild Wars. Na samym początku chciałbym powiedzieć, że grałem w obie gry i bez bicia przyznam, że WoW bardziej mi się spodobał. Każda z tych gier ma sporą liczbę fanów w Polsce. Pierwsza ze względu na swoją „wypaśność”, a druga (choć także jest spoko) przyciąga ludzi głównie tym, że jest tańsza i udaje MMORPG. Oczywiście w sposób niezamierzony (RPG przez Internet? To musi być MMORPG!), ale panuje powszechna opinia, że Guild Wars to MMORPG.

Kiedy mówiłem, że panuje „powszechna opinia”, że Guild Wars to MMORPG, miałem na myśli osoby, które GW jeszcze nie kupiły. Ja sam po odpaleniu GW byłem zaskoczony, że poza miastem nie mogę spotkać żadnego playera. Tak czy inaczej ludzie często kupują GW i są rozczarowani. Fani World of Warcraft z kolei nie mają tak rozwinętych walk PvP, bronią się jednak rozległym światem, większymi liczbami przedmiotów, ras, klas, questów itp.

Jak zapewne można wywnioskować po przeczytaniu tego tekstu, World of Warcraft i Guild Wars są zupełnie innymi grami – co takiego zatem skłoniło tylu ludzi do ich porównywania? Chyba wrodzona skłonność Polaków do kłótniowości i przekomarzania się. Bo innego powodu nie widzę...

Sathorn

Tycoon City: New York



Gatunek: ekonomiczna
Podobne do: Sim City 4
Wymagania: procesor 1,8 GHz, 256 MB, grafika 64 MB
Ocena: 6+
Strona w CDA: 068

❖ **Od Huta:** Na pierwszy rzut oka wszystko gra – jest duże miasto, które można samodzielnie zabudować dziesiątkami budynków, są mieszkańcy, których potrzeby trzeba zaspokoić, jest konto bankowe, którego stan wypadłoby podwyższyć. Niestety okazuje się, że Tycoon City: New York to tytuł, który gra się sam – nie stawia żadnych wyzwań. Jeśli tylko robisz cokolwiek, prędzej czy później wygrasz. Nie tak to powinno wyglądać...

❖ **Mac Abra:** Ja tam wolę stare i pocziwe SimCity. Wygląda niewiele gorzej, a grywalność jednak zdecydowanie wyższa.

❖ **eld:** W SimCity to nawet ja pogrywałem z przyjemnością. Jednak ile razy można powiełać ten sam schemat?

❖ **Smugler:** Wychodzi, że o raz za dużo, bo mnie od TC po prostu odrzuciło, z niejasnych zresztą dla mnie przyczyn.

❖ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Nowy Jork: Miasto Tyczek.

❖ **Czarny Iwan:** Kiedy wreszcie pojawi się opcja, że po kilku miesiącach budowania możesz zrzucić na miasto A bombkę. To byłoby coś.

❖ **Smugler:** To ja bym od razu prosił o dodatek do niej: Warsaw's Parliament.

❖ **CormaC:** Wychowawcza gierka – wpaja, że ciężka praca zawsze popłaca. A potem w "realu" zdiwko. :)

Obraza

Był kiedyś w TV taki Zulu-Gula, który twierdził „Polska to dziwna kraj”. Ja twierdzę, że Polska to „bardzo obraźliwa kraj”. Pełny ludzi, którzy lubią się obrażać. Na wszystko i na wszystkich. Nawet na reklamy rozmaitych „telefonii”. Pamiętacie? Był taki spot z nauczycielką drącą ryja na uczniów. Może to nie skecz Mumio, ale coś w sobie miał. Miał, bo zaraz obrazili się nauczyciele, że to stawia ich w złym świetle itd. Nieważne, że nauczycielka budziła w sumie sympatię, a jej tekst „ja się wam ponawydurniam jeden z drugim” przeszedł do mowy potocznej. Nie, nie damy ci ośmieszać naszych Judymów, nie będą pluć nam w twarz. I reklama poszła do piachu.

Następni obrazili się ratownicy, bo oni przecież ciężko pracują i z poświęceniem ratują ludzkie życia, a w reklamie, stylizowanej zresztą na kadry ze „Słonecznego patrolu” wcale tego nie widać. Nieważne, że byli tam męęcący i ładnie przypakowani młodzi kolesie, na których zerkaly łakomie wszystkie panny. To się nie liczy. Liczy się, że ktoś śmiał nas w ten sposób straszliwie obrazić. Reklama póki co jest na wizji. Póki co.

O spotach z Czerwonym Kapturkiem nawet nie wspomnę, bo bym obraził paru poważnych panów (i pań), którzy doszli do wniosku, że wrzeszczący i kłnący Kapturek obraża moralność niewinnej dziatwy oraz zapewne obraża i wypacza pogodną i wesołą bajkę braci

Grimm. I skastrowali Kaptura.

Zresztą ten wirus obraźliwości przekroczył już nasze granice. Na grę GTA obrazili się... biznes porno. Bo w niej się prostytutki bije (tu proszę sobie puścić z taśmy/MP3 rehot Leppera). No fakt, bije się, ale gangsterzy to ogólnie biją wszystkich (w tym siebie), a nie tylko panie od „negocjowalnego afektu”...

Czerwony Krzyż też sroce spod ogona nie wypadł – obrazili się, że w grach (pełnych przemocy) występuje symbol tegoż krzyża. Nieważne, że w tych grach nie pełni on ŻADNEJ negatywnej roli (wprost przeciwnie!). Nie ma szalonych sanitariuszy, karetka nikogo nie przejeżdża, lekarze nie dobijają rannych, a ich leczą, zaś w zaznaczonych krzyżem apteczkach obficie porozrzucanych po levelach nie ma Pavulonu. Nieważne. Obrażamy się i już!

...I co, czekacie na pointę? Nie będzie. Bo się obraziłem, że tak ambitny tekst będzie w jakimś tam CDA opublikowany. I trzeba być debilem, by to czytać i jeszcze oczekiwać pointy!

PS I jeszcze specjalnie napiszę, że to poprzednie zdanie to był taki mój żart, bo wtedy obrażę i tych, co sami do tego doszli – sugerując, że inaczej by na to nie wpadli. Reklamacji nie przyjmuję – popatrście na tytuł felietonu! Miał być obraza – i jest!





Autor: Błażej Winiarski

GAME WALKER

ÜberSoldier

❖ **Od Qn`ika:** Jeden z zabawniejszych FPS-ów ostatnich miesięcy. Dynamiczny, przyjemny, z niebagatelnymi pomysłami i jedną z najgorszych fabuł, jakie miałem okazję śledzić.

❖ **Smuggler:** Powiem tak – jak nie zniechęcisz się początkiem, potem będziesz zadowolony.

❖ **Mac Abra:** Nic porażającego, ale nie uważam grania w nią za stratę czasu. Dla mnie – raczej 7/10.

❖ **Hut:** Jak mówi stare powiedzenie – „cienka jest linia między 7 a 8”.

❖ **eld:** Grałem w betę i mile wspominać. Relaksująca, choć niepozabawiona wad strzelanka. I do tego jaki sympatyczny klimat!

❖ **Smuggler:** ...Czyli krew, płomień i flaki. Ech, ci metalowcy. :P

❖ **gem:** Wolne tłumaczenie tytułu: Strzelanie Ponadprzeciętne.

❖ **Czarny Iwan:** Dla chłopaków z Brokeback Mountain – zdecydowanie za brutalne.



136 46 301

Gatunek: FPS
Podobne do: RTCW
Wymagania: procesor 2,4 GHz, 512 MB RAM, grafika 128 MB, Win 2K/XP
Ocena: 8
Demo: DVD i CD 05/06
Strona w CDA: 086

Z Moskwy Po Berlin

❖ **Od elda:** Monte Cristo rozmięka się na drobne. Po bardzo dobrym Desert Rats i niezłym D-Day wypuścił dwie bliźniaczo podobne gry – Moskwę i 1944. Obie są niestety bardzo przeciętnymi erteesami.

❖ **Mac Abra:** To jest jeden z nielicznych przypadków, gdy nasze (moje i Elda) opinie o grach są bardzo zbliżone. Tyle że ja dałbym jednak ciut wyższą ocenę. Ale tylko ciut.

❖ **Czarny Iwan:** To daj, a nie tylko obiecujesz.

❖ **Qn`ik:** O!

❖ **Mac Abra:** ...Pamiętajcie, nigdy nie mieszajcie „teścia” z sokiem pomidorowym!



Gatunek: RTS
Podobne do: Desert Rats vs. Afrika Korps, D-Day
Wymagania: procesor 1,4 GHz, 256 MB RAM, grafika 64 MB
Ocena: 6
Strona w CDA: 096

Amerykański pacjent

CZARNY IWAN

Przyjechał do mnie w odwiedziny znajomy z USA i wspólnie odkrywaliśmy różnice między naszymi odległymi kulturami. Chyba najbardziej zdziwiło go i odrobinę zażenowało zjawisko, które my zwijemy babcią klozetową. Jeśli jest gdzieś ktoś taki, kto nie wie, co to takiego, to informuję, że babcie klozetowej pilnują porządku i inkasują opłatę w miejskich przybytkach zwanych popularnie szaletami.

Tak się złożyło, że mój znajomy zawał również do takiego szaletu, w którym zrzedliwa starowinka musiała koniecznie wiedzieć, czy przyszedł w odwiedziny „na duże” czy „małe”. Informacja ta, wbrew pozorom, okazała się bardzo istotna, bowiem papier był w tym przybytku rozkoszy wydzielany. A wszystko dlatego, że nieuczciwi klienci regularnie wynoszą papierowe rolki. I tu właśnie mój kolega zadumał się nad kondycją naszego społeczeństwa, a skomentował to tak: „A widzisz, ludzie tutaj też chcą żyć w luksusie”. Jakoś nie chciał słuchać, że jeszcze za mało rozumie i zna nasz kraj...

Qn`cik ...antykomercyjny

Agencje doniosły, że papież jest uzależniony od iPod'a. Wcześniej szumnie obwieściły, że znany na całym świecie sprzęt został głowie Kościoła ofiarowany – a na nim fragmenty audycji radiowych i trochę muzyki poważnej. Benedykt XVI nie jest w swym uzależnieniu odosobniony – dołączył do m.in. królowej Elżbiety II, Tony'ego Blaira i George'a W. Busha (o czym również donoszą agencje).

Rozumiem i doceniam ogromny talent marketingowy specjalistów Apple'a. Podupadająca firma trafiła na żyłę złota, tworząc najwykleszyszy odtwarzacz MP3, który możliwościami ani jakością nie dorasta do pięty konkurencji, ale dzięki niezwykle udanej promocji stał się jednym z najbardziej znanych sprzętów na świecie. Wyrazy szacunku i milion dolarów premii. Ale już osoby publiczne, mające tak wielki wpływ na losy świata jak głowy państwa czy Kościoła, nie powinny uczestniczyć w wielkiej kampanii promocyjnej. Tak samo jak agencje prasowe, które tę reklamę traktują jak doskonały news. Naprawdę mam nadzieję, że wynika to tylko z naiwności i braku profesjonalizmu doradców.

PRODUCENT: EIDOS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,90 ZŁ
WWW.COMMANDOSSTRIKEFORCE.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1.8 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ELD | KOMANDOSÓW TRZECH

COMMANDOS STRIKE FORCE

Ta gra już wzbudza kontrowersje – i będzie je wzbudzać. I nic dziwnego. Całkowita zmiana stylu, jak chociażby w przypadku Close Combat, zawsze wzburza fanów. A tu mamy FPS zamiast strategii. Burza murowana!

C&C w konwencji TPP/FPS okazał się totalną porażką, co raczej źle wróżyło Commandos Strike Force. Na szczęście Pyro Studios po raz kolejny pokazało klasę i metamorfozę Komandosów można śmiało uznać za sukces. Pewnie część starych fanów serii zaciska w tym momencie rękę na Lugerze, ale nic nie poradzę, że **Commandos Strike Force** podoba mi się dużo bardziej niż druga i trzecia część cyklu razem wzięte.

We trzech różnych

Koncepcja gry w znacznym stopniu się zmieniła, ale jedno pozostało bez zmian – w dalszym ciągu kierujemy losami małego oddziału alianckich komandosów gdzieś

na zapleczu niemieckiej armii. W porównaniu do Komandosów strategicznych oddział ten uległ odchudzeniu i dziś w skład Strike Force Unit wchodzi tylko trójka żołnierzy. Dowódcą jest pułkownik George Brown, a towarzyszą mu kapitan Francis O'Brien i porucznik Willian Hawkins.

Szpieg, snajper i mięśniak

Chociaż komandosów jest ledwie trzech, to świetnie się uzupełniają. Brown jest

szpiegiem, Hawkins snajperem, a O'Brien szturmowcem, takim odpowiednikiem Rambo (czy Arniego z filmu... „Commando”). W niektórych etapach możemy nimi grać równocześnie, w innych jesteśmy skazani na wyznaczonego komandosa. Wszystko zależy od charakteru misji, bo teoretycznie te skradankowe powinniśmy przejść po cichu, czyli szpiegiem. W praktyce jest nieco inaczej, ale o tym później.





W misjach, w których walczymy zespołem, w dowolnym momencie możemy się przełączać między postaciami za pomocą klawisza TAB. I to się całkiem dobrze sprawdza w grze. Jest kilka sytuacji, gdy przełączenie np. z Zielonego Bereta (nie mylić z moherowym, chodzi o O'Briena) na snajpera ratuje sytuację i skórę komandosom.

Przebieranie

Najciekawiej chyba gra się pułkownikiem Brownem. I najtrudniej. Szpieg ma bogaty wachlarz możliwości. Przede wszystkim biegle posługuje się językiem wrogów, co w zestawie z niemieckim mundurem pozwala mu na unikanie walki i przedostanie się w miejsca, do których nie dałoby się przedrzeć po prostu strzelając na prawo i lewo. Ale żeby nie było jednak za łatwo, Pyro wprowadziło dość interesujący system rozpoznawania Browna przez Niemców. Mianowicie **zdemaskować go może ktoś wyższy rangą**. Czyli jeśli pułkownik jest przebrany za szeregowca, zdemaskowany może zostać przez podoficera. Jeżeli ma mundur podoficera, rozpoznają go z kolei oficer itd. Rozsądek podpowiada, by zadać w tym miejscu pytanie „ilu oficerów przypadło na przeciętny niemiecki garnizon i czy nikt nie wiedział, jak wyglądał jego dowódca?”. Z drugiej jednak strony, każdy, kto oglądał „Tylko dla Orłów” czy „Komandosów z Navarony” wie, że przeciętny niemiecki żołnierz na widok munduru oficera spuszczał wzrok i salutował. Więc niech tam im będzie... W końcu to gra.

Linka i moneta

Tak czy siak powinno nam zależeć, aby nasz szpieg dysponował mundurem jak najwyższej rangi. Oprócz możliwości (w zasadzie obowiązku) przebierania się, pułkownik dysponuje niezłym arsenałem szpiegowskim. Znajduje się w nim linka do likwidowania po cichu wrogów, moneta do odwracania uwagi (ciekawe, co na to brytyjscy podatnicy?) i granat z gazem (plus maska przeciwgazowa w zestawie. Bez niej Brown udusi się dymem z granatu). A kiedy zostanie zdemaskowany, zawsze może też strzelać z MP40 czy pistoletu. Wszystkie te zabawki oraz możliwość przebierania się powodują, że szpieg dysponuje niezliczoną liczbą kombinacji zachowań i gra nim daje chyba największą satysfakcję.

Wstrzymując oddech

Snajperem gra się niemal równie zabawnie. Ukochaną porucznika Hawkinsa jest, rzecz jasna, jego snajperka, którą posługuje się w sposób mistrzowski. Wystarczy tylko przycaić się gdzieś i można spokojnie zabijać Niemców. Oka do tego nie trzeba mieć wybornego, bo primo – gra jest dość tolerancyjna i zalicza nam strzał jako celny, nawet jeśli przymierzyliśmy kilka milimetrów od celu. Secundo, Hawkins potrafi na kilka sekund wstrzymać oddech. Wówczas włącza się bullet time, co zdecydowanie poprawia naszą celność. Przynajmniej teoretycznie, bo często jest tak, że na monitorze widzimy jedną, wielką i rozmazaną plamę. Dzieje się tak, gdy

niemiecki żołnierz biegnie. Jeśli trzeba, Hawkins potrafi również zlikwidować wroga po cichu. Czy to podrywając gardło nieszczęślikowi, czy też rzucając nożem.

John Wayne w berecie

Najbardziej sztamowo gra się natomiast kapitanem O'Brienem. Posługuje się on zręcznie wszelaką bronią, w tym ciężką (gra-



natnik), więc naszego miśniaka obejmujemy wtedy, gdy trzeba przejść etap „na chama”. W tym momencie gra nie różni się niczym od dziesiątków FPS-ów osadzonych w realiach II wojny światowej. Ciekawostką jest tu

Mimo wielu wad, Commandos Strike Force jest bardzo dobrą grą, od której trudno się oderwać.





Commandos: Behind Enemy Lines (1998) – pierwsza gra spod znaku Pyro Studios i od razu szok. W tamtych czasach uciwile wojenne strategię to była rzadkość. Jakże można wymienić? Tylko Close Combat i (od WIELKIEJ biedy) Cannon Fodder, obie jednak diametralnie różne od Komandosów. W Commandos gracz steruje nieduzym, wyspecjalizowanym oddziałem ludzi, z których każdy jest po prostu niezastąpiony. (Śmierć któregoś z komandosów powoduje, że misję zaczyna się od nowa.) Widok izometryczny to z początku świetna zabawa dla domorosłych strategów, ale po kilku misjach gra staje się coraz trudniejsza.



Commandos: Beyond the Call of Duty (1999) – samodzielny dodatek. Różni się od podstawki tylko jednym, jest mianowicie trudniejszy.



Commandos: Ammo Pack (2000) – nic innego jak „jedynka” i dodatek Beyond the Call of Duty w jednym.



Commandos 2: Men of Courage (2001) – tym razem oddział liczy dziewięciu komandosów, w tym... psa. Żołnierze nauczyli się też sporo nowych sztuczek i teraz mogą chociażby kraść niemieckie mundury, pływać, wspinać się czy nawet wyskakiwać przez okna. Nowością jest również tryb multiplayer, a także silnik 3D oferujący widok w lepszej perspektywie.



Commandos 3: Destination Berlin (2003) – male jest piękne. Do takiego wniosku doszli chyba twórcy gry, bo do dyspozycji mamy znowu tylko sześciu komandosów. Za to aż trzy kampanie od Stalingradu aż po Normandię oraz sieciowy Deathmatch, w którym udział może wziąć dwunastu graczy.

możliwość strzelania z dwóch gwer jednocześnie. O'Brien niczym John Wayne w filmie „Zielone Berety” biega radośnie pośród Niemców grzejąc z dwóch thompsonów. Rzecz absurdalna, ale bardzo przyjemna. Jakby tego było mało, mięśniak może też złamać kark niemieckiemu strażnikowi. (Miłych snów na warcie.)

Przez dziurkę i swobodnie

Wszystkich komandosów natomiast obdarzono umiejętnością... zaglądania przez dziurkę od klucza. Pisałem już o tym trochę w relacji ze spotkaniem z betą, więc przypomnę tylko, że komandos zanim wejdzie do jakiegoś pomieszczenia, może do niego łypnąć przez ową dziurkę. Podglądacze będą mieli sporo zabawy. Gracze otrzymali także opcję patrzenia na patrole ze „swobodnego punktu widzenia”. Ot, siedząc za węglem można się przelączyć na tryb swobodny i zobaczyć, którędy spacerują Niemiaszki. Działa to jednak nie najlepiej.

Po cichu i z przylupem

Jedną z największych zalet Strike Force jest duża swoboda. Przynajmniej jeśli chodzi o styl walki, bo mimo wszystko gra jest liniowa, a teren naszego działania mocno ograniczony. Większość misji przejdziemy jednak w taki sposób, w jaki będziemy mieli ochotę. Różnice pomiędzy komandosami, jak i sama budowa poziomów umożliwiają i taktykę polegającą na zmuszonym skradaniu się, i wersję „z przylupem”, czyli sianie na prawo i lewo granatami i z thompsona. To

już zależy od gracza, zresztą nie ma problemu, by połączyć te elementy. Możemy np. ominąć jeden posterunek w przebraniu niemieckiego żołnierza i po cichu zabić strażników. Następny możemy wystrzelać ze snajperki, a przy trzecim narobić bigosu kulkami z thompsona.

Żołnierz w ciemie bity

Grę u(nie)przyjemnia nieco nie najwyższa inteligencja przeciwników. OK, wyposażono ich w całkiem zgrabny system alarmowy. Podobnie jak w Brothers in Arms, nad głową Niemca wyświetla się ikonka informująca o stanie strażnika. Brak ikonki oznacza, że wróg jest spokojny, zajmuje się swoimi obowiązkami. Zielona ikonka ze znakiem zapytania pojawia się, gdy coś go zaniepokoi. Masz wtedy kilka sekund (pokazuje to ikonka w formie czasomierza), by się ukryć albo uciec. Wreszcie czerwona ikonka z wykrzyknikiem oznacza, że zostałeś odkryty. Wówczas strażnicy zaczynają strzelać i wrzeszczeć do pomocy.

Sam wrzask to jednak zbyt mało na obytych w bojach komandosów, a niemieccy żołnierze walcą bardziej jak Francuzi, tak trochę jak fajtlapy. Niby się tam czasem kryją, przesuują, ale przez większą część gry wystawiają się na celny strzał. Ich największym atutem jest... liczebność... Jak wiadomo: i Herkules dupa, kiedy ludzi kupa*.



Albo np. zdarza się, że spokojnie zabijasz Niemiaszka, a stojący opodal strażnik zachowuje się jak gdyby nigdy nic, bo ciebie nie widzi. Mimo że nawet ślepy na jedno oko i z -10 dioptrii na drugim by cię zobaczył. Jeśli dodamy do tego, że cała gra opiera się na skryptach...

Punktacja kanadyjska

Strike Force to także wiele całkowicie bezużytecznych statystyk. Zabicie gestapowca jest warte punktów X, zlikwidowanie generała – punktów Y, oficera – Z, trafienie w głowę jest oczywiście inaczej liczone niż w korpus. Ba, nawet zabicie po cichu liczy się inaczej niż np. z pistoletu. Jest tylko pytanie, po co? Statystyki nijak się mają do powodzenia misji. To tylko cyferki do przejrzenia między kolejnymi zadaniami.

Niewidzialne krzaki

Niestety wytknąć autorom trzeba niezbyt dużą otwartość poziomów. Pod tym względem Strike Force jako żywo przypomina Brothers in Arms. Mapy same w sobie nie



Nie trzeba było mówić „a snajperzy to mnie mogą w *@#\$ pocałować”, frajerze.

SNAJPER

Metamorfozę Komandosów można śmiało uznać za sukces!

12 Puk, puk – to ja, Zielony Beret, można wejść?

ZIELONY BERET

06 03

słyszając po raz tysięczny uwagi Hawkinsa, jaki to on musi być 'cool' i 'deadly'. Co za dużo, to niezdrowo.

Proste, łatwe i przyjemne

Mimo wielu wad, Commandos Strike Force jest bardzo dobrą grą, od której trudno się oderwać. Pewnie też dlatego, że nie można jej traktować jakoś śmiertelnie poważnie. Autorzy podeszli do sprawy zupełnie inaczej niż do swoich poprzednich gier. Chwilami mam nawet wrażenie, że niektóre triki oraz możliwość zamieniania gry w radosną rozgrywkę to taka... autoironia.

Kiedy dodamy do tego jeszcze swobodę w walce, możliwość przełączania w lot postaci, kilka wariantów rozegrania każdej misji, otrzymujemy grę przystępną w sumie dla każdego. Może z wyjątkiem fanów poprzednich, tych bardziej szachowych części Komandosów, bo ci będą drzeć na sobie szaty i zanosić się białaniem nad upadkiem serii. [CDA]

(*) Nec Hercules contra plures. Po łacinie brzmi dostojnie. Ale znaczy to samo. Mniej więcej.

OCENA 8

GRYWALNOŚĆ 8
VIDEO 7
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

⊕ spora grywalność
⊕ parę fajnych zabawek
⊕ świetna muzyka
⊕ udana metamorfoza

⊖ ograniczone mapy
⊖ średnia grafika
⊖ mizerna AI
⊖ fani starych Komandosów będą zrozpaczeni

Snajper zawsze trafia prosto w dziurkę... od klucza.

SNAJPER

01

01 05

są za duże, a jeśli do tego dodamy niezliczoną liczbę barier w postaci dwudziestocentymetrowych, niemożliwych do przeskoczenia płotków, niewidzialnych ścian czy betonowych krzaków, wydzie nam, że jesteśmy prowadzeni za rączkę.

Beczki i skrzynki

Grafika zresztą nie jest jakąś mocną stroną Commandos Strike Force. Wprawdzie daleko jej do „klasy” Mortyry 2, ale równie daleko do Call of Duty 2. Ot, to znowu ta sama liga, co Brothers in Arms. Dominują ciemne kolory (cóż, komandosi działają głównie pod osłoną nocy), różne odcienie szarości i brązu. Miłym urozmaicheniem są misje w Norwegii rozgrywane w dzień, w otoczeniu malowniczych fiordów i śmiesznych czerwonych domków.

Na liście zalet trzeba zapisać też, że chłopaki z Pyro Studios nie zapomnieli o interakcji i zdarza się (choć nie za często), że beczka czy skrzynka, za którą się schowamy, zostaje przewrócona przez kulę. Fabułę, miejscami pokręconą, napędzają wyświetlane po każdej misji filmiki. Nie są one specjalnie krótkie, czasami trwają niemal tyle, ile sama misja.

Kunszt Słowaków

Wersja beta Strike Force, w jaką dane mi było grać kilka tygodni wcześniej, była pozbawiona muzyki. Teraz mogę się jednak nią napawać i muszę przyznać, że Bratysławska Orkiestra Symfoniczna nagrała świetny soundtrack. W żadnym przypadku nie mamy do czynienia z muzyką nachalną – pojawia się tylko w momentach, gdy trzeba podkreślić napięcie, i czyni to po mistrzowsku. Gra w Polsce została zlokalizowana kinowo, więc wszelkie speechy są angielskie. Nie są one specjalnie krótkie, i muszę przyznać, że ciut się irytowałem

TO JEST
MAXXX
THE BEST OF
RMF MAXXX VOL. 2

Do wygrania 5 zestawów płyt...

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Które to wydanie składanki Best of RMF MAXXX?

A) 1 B) 2

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.RM.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A lub B) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

PRODUCENT: EA GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 159,90 ZŁ
WWW.GODFATHERGAME.COM

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1,4 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NIE WSZYSTKO (DOSKONAŁE) GRA

Ojciec chrzestny[®]

GRA

Ojcie Chrzestny, jestem zaszczycony i wdzięczny za zaproszenie na te strony i misję, jaką otrzymałem do wykonania. Ślubuję moją dozoną lojalność i przyrzekam wykonać swoje zadanie najlepiej, jak potrafię. Miałem zebrać informacje o nowym gangsterze działającym w naszym mieście. Oto mój raport...

Gry komputerowe to z jednej strony rozrywka, hobby wypełniające czas „po godzinach”, z drugiej zaś nowe, interaktywne medium stanowiące ważną część współczesnej popkultury. Myśląc o tym pierwszym, z przejęciem czekamy na takie premiery, jak: Elder's Scrolls IV: Oblivion, Half-Life: Episode One czy Rise of the Legends – mamy nadzieję, że zapewnią nam porządną zabawę na co najmniej kilkanaście godzin, będą na tyle dobre, że zechcemy do nich wrócić również po jakimś czasie. Patrząc jednak na rzecz z drugiej strony, trudno byłoby znaleźć (przynajmniej przed E3) grę bardziej kontrowersyjną i znaczącą niż Ojciec Chrzestny.

To adaptacja najlepszego gangsterskiego filmu w historii kina, kopiująca właściwie całą mechanikę rozgrywki z najważniejszej gry ostatnich lat, tytuł wyprodukowany i dystrybuowany przez największy koncern działający w branży gier, a jednocześnie produkcja, którą na długo przed premierą publicznie skrytykował reżyser filmowego oryginału i na udział w której nie zgodził się odtwórca głównej roli. Premierę gry Ojciec Chrzestny przedstawić można jako wielkie wydarzenie. Tylko czy ona sama jest tego warta?

Ojciec Chrzestny: Akcja

Wbrew pozorom przeniesienie Ojca Chrzestnego z kina na ekran monitora nie było wcale proste. Choć fabuła filmu opowiada o mafii, gangsterach – a więc ludziach czynu – jego bohaterowie głównie myślą, kombinują, planują i wygłaszają maksymy, które weszły już do języka codziennego. To właśnie, w połączeniu ze spokojnym tempem i podniosłą muzyką, sprawiło, że kinowego Ojca Chrzestnego kojarzymy z charakterystycznym klimatem, raczej siłą spokoju niż brutalną agresją. Tymczasem gra komputerowa

To adaptacja najlepszego gangsterskiego filmu w historii kina. Bardzo dobra, ale pozostawiająca uczucie lekkiego niedosytu.



wa czy konsolowa (a Ojciec Chrzestny również na PS2 i Xboxa) musi mieć akcję, musi być dynamiczna, musi przykuwać uwagę coraz bardziej rozkojarzonych współczesnych graczy.

Tym większe były trudności, przed jakimi stanęli twórcy gry – bo jeszcze fabuła filmu musiała pozostać bez zmian, z jej głównego bohatera nie można było skorzystać. Jak sobie z nimi poradzili? Ojciec Chrzestny: Gra to produkcja wyrysowana na schemacie Grand Theft Auto: San Andreas, której główny bohater to pnący się powoli po szczeblach rodzinnej hierarchii gangster, znajdujący się cały czas w cieniu wydarzeń znanych z filmu. Obie opowieści porównano całkiem zgrabnie – jeśli w kinowym obrazie ktoś umierał, bohater gry będzie tego świadkiem lub... sprawcą. Z tego względu gra gubi nieco dystyngowany klimat dzieła Coppoli, ale zyskuje na dynamice i akcji – a to w interaktywnym medium bardzo ważne.

Spłecione wątki

Niektóre z sekwencji pojawiających się w grze to rzeczy, których w filmie możemy się jedynie domyślać (ktoś przecież musiał uciąć głowę konia znalezionej w łóżku przez filmowego producenta Jacka Woltza!). Inne sceny to sytuacje, które widać również na ekranie, jak choćby zabójstwo Tessiego przez pomagiera Clemency – dzięki nim można by teoretycznie znaleźć wśród drugoplanowych filmowych postaci tę konkretną, o losach której opowiada interaktywna wersja obrazu Coppoli.

Tutaj jednak gra nie jest konsekwentna, dlatego też lepiej dać sobie z tym spokój – i stworzyć sobie samemu jej bohatera. Od tego zresztą zaczyna się główny (jedyne) tryb rozgrywki. Bardzo rozbudowane narzędzie

edycyjne pozwala na określenie wyglądu głównego bohatera, poczynając od twarzy (i to z detalami – np. kształt i wielkość górnej wargi), przez budowę ciała, na spodniach, jakie nosi, skończywszy. To z pewnych względów dość ciekawy element rozgrywki. Electronic Arts inwestuje duże pieniądze w technologie pozwalające na modyfikowanie twarzy postaci występujących w grach koncernu (w domyśle po to, by gracze mogli stworzyć cyfrowego awatara na swój kształt i podobieństwo), tu jednak te ogromne możliwości ogranicza – wierność mafijnym realiom nie pozwala np. na stworzenie Murzyna czy Chirńczyka. Odcień skóry bohatera może być ciut jaśniejszy lub ciemniejszy, jednak niezależnie od czasu spędzonego na machinacjach zawsze będzie to postać w typie italiano. Dziewczynom się spodoba. Z drugiej strony do Rodziny przecież zwykle należeli tylko Włosi, więc czeplić się w sumie nie można.

Włoski ogier

Ten włoski ogier to syn jednego z członków mafii, którym po śmierci papy (tę historię przeżyć można samemu w samouczku gry) opiekuje się jego ojciec chrzestny, Don Corleone. Kiedy go poznajemy, facio ma kłopoty – zaplątał się w jakieś lewe interesy z najgorszymi rzeźmieszkami. Gdyby nie to, że z pomocą przychodzi mu Luca Brasi, lojalny rodzinie Corleone specjalista od brudnej roboty, gra kończyłaby się szybciej, niż zdążyłaby się na dobre zacząć. Na rodzinie można jednak polegać – Brasi szybko rozwiązuje problem bandziorów, a bohater zostaje włączony w szeregi mafii, na początku jako zwykły chłopak na posyłki.

Tak zaczyna się właściwa gra – i jej przebieg właściwie niczym nie różni się od tego, co znamy z serii Grand Theft Auto, a dokładniej,



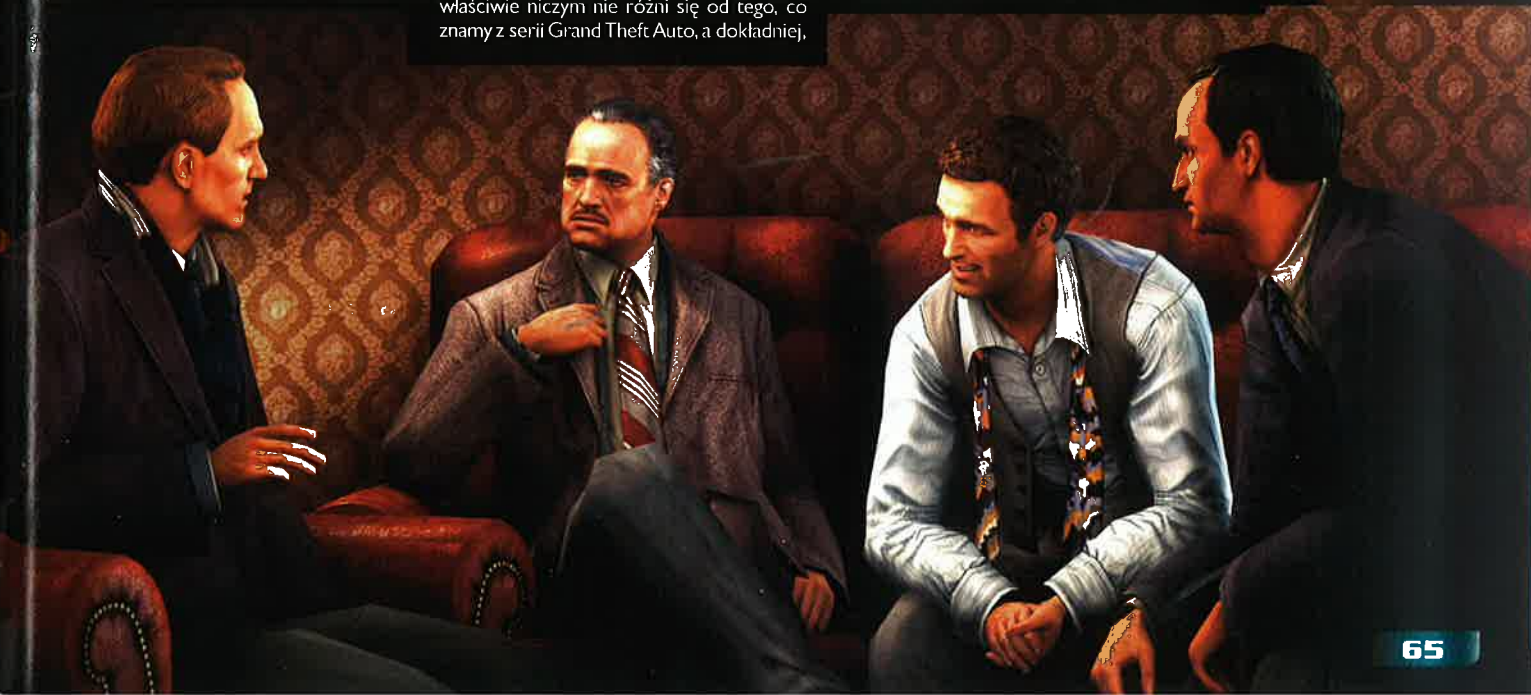
Nie strzelasz do ludzi z daleka. Strzelasz, kiedy widzisz białka łech oczu.

Jazda samochodem to dobra okazja do przekazania kilku gangsterskich mądrości!

choćby ze względu na podział miasta na dzielnice kontrolowane przez różne gangi, od tego, co znamy z Grand Theft Auto: San Andreas. Na mapie pojawiają się miejsca, w których można otrzymać misję posuwającą fabułę do przodu, ponadto całe miasto, realistycznie odwzorowany Nowy Jork lat 40. XX wieku, oferuje szereg misji dodatkowych i pobocznych. Główny wątek fabularny przejść można w ok. 8-10 godzin (a i tak gra wydłuża go, każąc ci jeździć z jednego końca miasta na drugi w tej samej misji), to jednak nie więcej niż ok. 30-40% tego, co gra ma do zaoferowania. Jest więc w co grać, choć oczywiście jeśli pod tym względem porównać Ojca chrzestnego z GTA: San Andreas, produkcja EA zostaje w tyle. To doświadczenie bardziej zwarte, mniej wielowątkowe.

Pościgi i strzelaniny

Również same misje są mniej zróżnicowane niż w GTA:SA. Tam ścigaliśmy się motorówkami, lataliśmy helikopterami, strzelaliśmy do sterowanych radiem modeli samolotów – misje w Ojcu Chrzestnym to niemal wyłącznie samochodowe pościgi i ucieczki, bijatyki lub strzelaniny. To, że przez cały czas chce się iść do przodu, odkrywać kolejne zadania, jest wynikiem ciekawej fabuły i jej



związków z filmem, a nie tego, że chce się zobaczyć, jakim pomysłem na rozgrywkę zaskoczy gra.

Tego tu nie ma, ale być może właśnie dlatego te podstawowe mechanizmy rozgrywki są rozbudowane. W strzelaninach można celować zupełnie swobodnie, jak w tradycyjnych PC-towych FPS-ach, można też jednak przełączać się pomiędzy poszczególnymi celami (jednocześnie blokując celownik na przeciwniku) przy użyciu prawego przycisku myszy. To drugie rozwiązanie pozwala na namierzenie całej sylwetki wroga (gangstera z innej rodziny, policjanta itd.), ale lekki ruch myszki pozwala wymierzyć w konkretną część ciała, np. kolano, ramię lub głowę. Ofiara ostrzału reaguje tak jak powinna – trafiona w kolano pada na ziemię, a w głowę – bez sprzeciwu umiera. W końcu kulka w głowę to propozycja zaiste nie do odrzucenia.



Zadarty nos 3B - maksimum gminnej

Pięści idą w ruch

Tym elementem gry, który rozwinięty jest w największym stopniu, jest zdecydowanie system walki noszący nazwę Black Hand. Konsolowa wersja gry bazuje w tym względzie na firmowanej przez EA Sports symulacji boksu, serii Fight Night, w której ciosy zadaje się zataczając okręgi galkami kontrolera. Jeszcze w wersji beta również PC-towa wersja działała w taki sam sposób, co wiązało się z szaleniem denerwującym i często chaotycznym machaniem mysz-

ką. Finalna wersja pozwala na prowadzenie bitki również przy użyciu klawiatury, dzięki czemu dopiero teraz można docenić cały system walki.

Jest on złożony, a jednocześnie prosty w obsłudze – poza kierunkowymi, wykorzystuje w zasadzie tylko dwa dodatkowe klawisze, pozwalając jednak na wyprowadzenie kilku rodzajów ciosów, uwzględniając unik, chwyt i rzuty, dając możliwość wypychania przeciwnika za krawędź budynku, uderzania nim o elementy otoczenia (choćby... marmurowe nagrobki), zawierając nawet kończący życie delikwenta cios specjalny. Jedynie zastrzeżenie, jakie mam do tego systemu, jest takie, że moment przejścia między korzystaniem z broni palnej a walką wręcz zawsze wiąże się z kilkunastoma sekundami zamieszania (nie wiadomo, czym wyprowadzić cios, który przeciwnik będzie aktywny itd.), co

z kolei oznacza niemal na pewno utratę sporej części energii. A o śmierć tu dość łatwo.

Betta' niż beta

W stosunku do bety, którą testowałem w numerze 03/2006, również model jazdy uległ poprawie – autą jeżdżę teraz tak jak powinien, może niezbyt realistycznie, ale na pewno bardzo „rozrywkowo”. Nie wiem, ile w tym świadomego zabiegu programistów, ale nawet pewna słabość sztucznej inteligencji komputerowych kierowców zwiększa frajdę płynącą z zabawy: policyjne wozy są szybsze od auta bohatera, ale ich kierowcy zawsze starają się objechać je z boku, w związku z czym, jadąc blisko krawężnika lub przeciwnego pasa ruchu, nieodmiennie zostawia się gliniarzy na ulicznej latarni czy jadącym z drugiej strony aucie. I zawsze towarzyszy temu myśl – „Ja, za którym jestem szatan!”.

Ogólnie poziom i liczba poprawek wprowadzonych między betą a wersją finalną pozytywnie zaskakują. Jak widać – można,

Ciężkie jest życie gangstera

Choć wydawać by się mogło, że „gangster to ma łatwe życie”, w rzeczywistości to ciężki kawałek chleba. Nie dość, że trzeba wykonywać zlecenia wyższych stopniem członków rodziny Corleone (Luki Brasiego czy Sonny'ego Corleone), to jeszcze dbać o to, by La Familia była odpowiednio respektowana na ulicy, a własny trzós odpowiednio zasobny. By to osiągnąć, należy wykonywać zadania dodatkowe:



PRZEJĘCIA LOKALI/WYMUSZENIA HARACZU
Gangsterski chleb powszedni – bohater wpada do lokalu, zastrasza właściciela i eliminuje (ostatecznie!) całą jego ochronę. Zaczyna w ten sposób pobierać haracz z działalności przejętego miejsca, którego część (dużą!) musi jednak oddać rodzinie.



SKOKI NA CIĘŻARÓWKI
Podczas jazdy po mieście często natknąć się można na ciężarówkę przewożące pieniądze. Można się łatwo wzbogacić – a przy okazji pokazać, kto rządzi w Nowym Jorku! – zmuszając taką ciężarówkę, by się zatrzymała, eliminując jej obstawę i uciekając z workiem z kasą do najbliższej kryjówki.



SKOKI NA BANKI
Emocjonująca sprawa! Bohater wpada do banku i zabija ochroniarzy pilnujących holu, co automatycznie włącza alarm. Przy jego dźwiękach biegnie do podziemi, szukając sejfów – i rozprawiając się po drodze z kolejnymi strażnikami. U celu wystarczy tylko podłożyć dynamit, zwinąć, co się da, a potem uciekać, ile sił w nogach (lub koni mechanicznych w samochodzie).



ZABÓJSTWA
Dodatkowe robótki zlecane głównie przez Tessia. By je wykonać, wystarczy tylko poznać życia wskazany cel, więcej pieniędzy zarobić można jednak robiąc to w pewien specjalny sposób, np. używając wyłącznie pięści.



To jest ten „finezynny kaszmar”!

St Michael Archang
Piwni



Nie szła mi
dziś karta.
Ale wiem,
kiedy trzeba
skończyć!

Stromboli Circus Supplies
3 piętro

w bijatykach, strzelaniu, wymuszeniach, zwiększenie szybkości czy zdrowia kierowanej postaci. Oba te systemy działają w tle gry, ale są albo tak głęboko wszyte w mechanizmy rozgrywki, albo tak mało znaczące, że ich działania niemal się nie zauważa.

Niewidzialne auta

Ojciec Chrzestny to aplikacja dość ciężka w obsłudze – ani razu nie zdarzyło się, by poprawnie wyszła do Windows (testowane na trzech komputerach), kilka razy zdarzyło się jej zawiesić. To tym dziwniejsze, że pod względem grafiki wcale nie zachwyca. Wirtualny Nowy Jork jest dość bogaty w szczegóły, ale wcale nie bardziej niż wydana w 2002 Mafia (co tylko dowodzi, jak rewolucyjna była to wtedy produkcja). Wyjątkowo słaba jak na grę wydaną w 2006 roku na PC – i to grę z taką oprawą graficzną – jest odległość, w jakiej pojawiają się w świecie obiekty 3D, ludzie czy samochody. Jest ona na tyle duża, że nie wpływa na grywalność (można zdążyć zareagować na pojawiające się przed maską auta cywilne), ale na tyle mała, że jednak wpływa na ogólne wrażenie, jakie gra robi. Jeszcze śmieszniejsze jest to, że często najpierw pojawiają się tylko światła, reflektory lub... cienie aut, a dopiero po zauważalnym ulamku sekundy całe wozy. Co gorsza, mimo że w ustawieniach graficznych jest sporo opcji, tego akurat zmienić się nie da. Inny denerwujący błąd to brak możliwości szybkiego włączenia mapy miasta (a zaprojektowano je tak, że bez spoglądania na ściągawkę łatwo się zgubić).

Sequel będzie lepszy

Mówiąc krótko, czuć, że dla Electronic Arts to pierwsze podejście do tematu „otwartej rozgrywki” i „symulacji gangsterskiego życia w wirtualnym mieście”. Największy koncern w branży zabrał się za najpopularniejszy gatunek gier z tym, co dla niego charakterystyczne – rozpoznawalną licencją, ogromnym budżetem promocyjnym, znanymi nazwiskami i... koderami, którzy są raczej rzemieślnikami niż szalonymi geniuszami programistycznego fachu.

Z tego też względu tytuł, który miał wszelkie podstawy do tego, by stać się najważniejszą produkcją tego roku, w ostateczności jest niczym więcej jak tylko jedną z wielu wysokobudżetowych gier, w jakie przyjdzie nam zagrać przed gwiazdką 2006. Na szczęście to gra bardzo dobra, pasjonująca i z szacunkiem traktująca materiał wyściowy, a co więcej – także gra z dużym po-



Ja ci dam
buziaka, ja ci
dam buzika,
zboku!

Rezydencja Wollza
2 piętro

tencjałem. A przecież bossowie EA już mówią o Ojcu Chrzestnym II i III. Choć kinomani nie są co do tego zgodni, wielu z nich uważa, że drugi Godfather to jeden z niewielu sequeli lepszych od pierwszej części filmu. Czuję nosem – i to bez paczki ryb zawiniętych w gazetę – że podobnie będzie w przypadku gier komputerowych. [CDA]



Wymuś to ze mnie, draniu!

Jednym z ciekawszych mechanizmów rozgrywki zastosowanym w Ojcu Chrzestnym są wymuszenia – w wyniku których przejmujemy lokale czy zdobywa informacje. Każda z postaci niezależnych ma specjalny wskaźnik, na którym zaznaczony jest pewien punkt, po przekroczeniu którego jest już złamana – by wypełnić go do tego poziomu, można albo zacząć demolować lokal, albo puścić w ruch pięści. Podczas wymuszania pieniędzy wielkość haraczu zaczyna rosnąć po przekroczeniu punktu krytycznego, ale tylko do pewnego momentu, w którym nekany sklepikarz ma już tak wszystkiego dosyć, że nie zważając na wszystko rzuca się na bohatera z pięściami – wtedy trzeba go zabić, a zarobek przepada.



PODSUMOWANIE

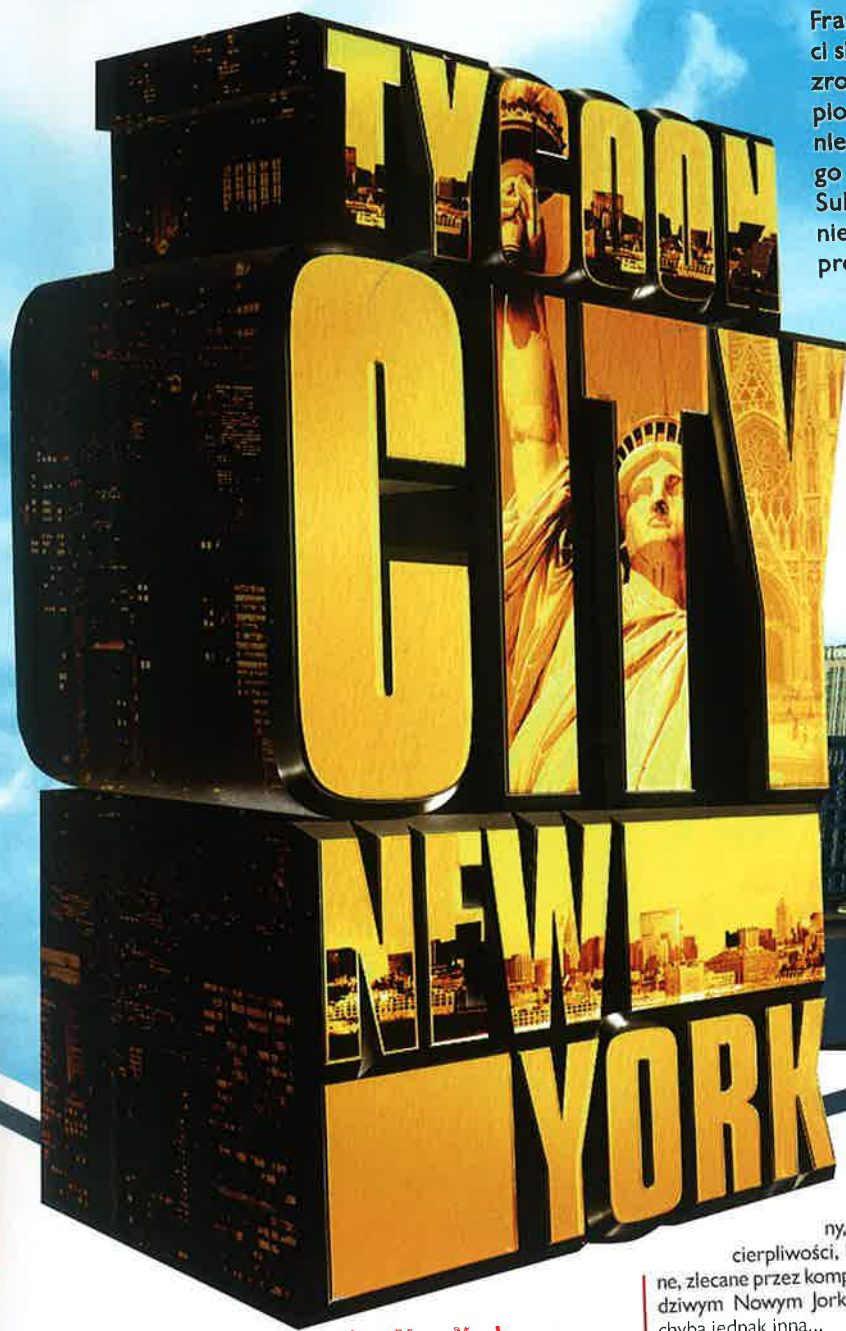
- choć fabuła jest dość krótka, to całość całkiem rozległa
- ciekawie rozbudowane systemy walki wręcz i wymuszania pieniędzy/zeznań
- bardzo pomysłowe wplecenie fabuły gry w opowieść znaną z filmu
- duża grywalność

- średniej klasy grafika
- kilka technicznych niedoróbek
- często powtarzające się wnętrza budynków

PRODUCENT: DEEP RED GAMES
DYSTRYBUTOR: ATARI
CENA: 99,90 zł
WWW.ATARI.COM/TYCOONCITY

WIN 98/2K/ME/XP
PROCESOR: 1,8 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

HUT SĘDZIMIR | NEW YORK, NEW YORK, BIG CITY OF DREAMS...



Frank Sinatra śpiewał kiedyś, że jeśli uda ci się zrobić karierę w Nowym Jorku, zrobisz ją wszędzie. Ludzie z Deep Red piosenkę słyszeli – wybrzmiewa na stronie WWW gry – ale słów błękitnookiego piosenkarza mafi do serca nie wzięli. Sukces w Tycoon City: New York nie znaczący – to największa wada tej produkcji.

Zaczął się w Greenwich Village

Jedyny dostępny tryb gry (kolejna wada!) pozwala na zbudowanie Nowego Jorku krok po kroku – a raczej dzielnicy po dzielnicy. Zabawa zaczyna się w studenckiej Greenwich Village, tu poznajemy zasady, jakimi rządzi się Tycoon City: New York. Greenwich Village, tak jak i każda kolejno otwierana dzielnica, to kilka-kilkanaście przecznic, przecinających przestrzeń nadającą się do zabudowy. Stoi na nich kilka budynków, zwykle mieszkalnych, ale większość parceli jest pusta. Trzeba je zapełnić.

Czym? Inwestycjami, które przyniosą zysk. Na tym polega gra – trzeba sprawdzić, jakie są w danej okolicy zapotrzebowania mieszkańców i postawić tam sklep, lokal rozrywkowy, mieszkalny lub inny, który potrzeby te zaspokoi. I liczyć zyski. Każdy z budynków ma swoją strefę oddziaływania, w różny sposób wpływa na inne „biznesy” w sąsiedztwie, na szczęście wszystko to w czytelny sposób zaprezentowane jest na ekranie, zawsze więc wiadomo, że np. postawienie artystowskiego kina obok akademików to dobry pomysł, a budki z tanią, chińską biżuterią obok luksusowych apartamentowców to pomysł zły.

Pracy dużo, efekt żaden

Każdy z biznesów można dodatkowo rozwinąć, wzbogacić. Uliczna kafejka może zostać rozbudowana o ogródek, efektowny sztyl, klomby z kwiatami zdobiące wejście. Dom mieszkalny może dostać kilka dodatkowych wentylatorów i wieżę ze zbiornikiem na wodę, a także reklamowe billboardy, które (to ci dziwo!) zwiększają zadowolenie mieszkańców, za to nie generują dodatkowych zysków.

Tużnów wkrada się „mechanizacja” działań – po postawieniu każdego budynku musisz go kliknąć, wybrać odpowiednie „dodatki” z dość rozbudowanego menu. To dość pracochłonne, a efekt jest w pewnym sensie żaden – interes zaczyna generować większe pieniądze, ale jedna włoska knajpka niczym się nie różni od innej, bo w większości przypadków maksymalne korzyści przynosi ta sama kombinacja upgrade'ów. Elementy wzbogacające inwestycje kupuje się za „upgrade points”, ale tużnów wracamy do fundamentalnego błędu gry – punktów tych nigdy nie brakuje, więc przy każdym biznesie wydajesz ich maksymalną dopuszczalną liczbę. Gdzie tu strategia?

Łatka na potrzeby

Tak naprawdę mało strategii jest też w decydowaniu o tym, gdzie jaką inwestycję postawić. To z tego względu, że potrzeby mieszkańców cały czas się zmieniają – i to chyba jakiś prawdziwy bug, który powinien być naprawiony stosowną łatką. Tzn. zdarza się, że po kliknięciu budynku mieszkalnego okazuje się, iż jego lokatorzy marzą o tym, by w pobliżu stworzyć im miejsce,

Tycoon City: New York ma ich zresztą jeszcze kilka, ale ta jest najpoważniejsza – a co gorsza, także najbardziej podstępna. Gra skonstruowana jest tak, że autentycznie wciąga, trzyma przy komputerze. I to jest jedna strona medalu.

A ta druga? Otóż dopiero po kilku, a nawet kilkunastu godzinach, kiedy się zastanowić, jak ten czas minął, okazuje się, że wszystkie wykonywane przed komputerem czynności były tak naprawdę machinalne, a rozgrywka, zamiast wyzwania i emocji, oferuje jedynie ciężką, wręcz taśmową pracę – na zasadzie „kliknij tu, potem tu, potem jeszcze tu i tu, a teraz wszystko powtórz”. Progres w Tycoon City nie wymaga genial-

nych pomysłów czy jakiegokolwiek refleksji – jest pewny, o ile tylko starczy ci cierpliwości, by wykonywać kolejne, zlecane przez komputer prace. W prawdziwym Nowym Jorku cena sukcesu jest chyba jednak inna...

Gdzie są szczyry?

Z Tycoon City: New York jest jeszcze jeden poważny kłopot, również zakopany bardzo głęboko, gdzieś w pierwszych dokumentach opisujących projekt. Z jednej strony gra koncentruje się mocno na Nowym Jorku, z drugiej zaś niemal całkowicie pomija takie aspekty funkcjonowania Wielkiego Jabłka, jak przestępczość, zatykające się rury kanalizacyjne, korki na ulicach czy zagrożenie terrorystycznym atakiem.

W efekcie Nowy Jork to tutaj miasto jak z The Sims, pełne uśmiechniętych komputerowych ludzików, których jedynym problemem jest brak dostępu do sklepu z butami. Można by to było zaakceptować, gdyby gra pozwalała na większą swobodę, umożliwiała samodzielne kształtowanie tej alternatywnej, cukierkowej wersji Nowego Jorku. Tymczasem takiej możliwości tu nie ma. W efekcie zamiast płótna, które można by wypełnić śmiałyymi urbanistycznymi wizjami, dostajemy zwykłą kolorowankę dla dzieci.



DEEP RED

Studio Deep Red to w chwili obecnej najwięksi specjaliści od gier określanych mianem tycoonów. Mają na koncie kilka ciekawych pozycji z tego gatunku, z których najciekawsze to:

Monopoly Tycoon

Atari, 2001

Oryginalna przeróbka klasycznej gry planszowej – do tej pory najlepsza produkcja w dorobku Deep Red. Fani tamtej produkcji od razu polubią Tycoon City: New York, oba tytuły łączy podobna oprawa graficzna i ogólny styl rozgrywki.

Beach Life

Eidos, 2002

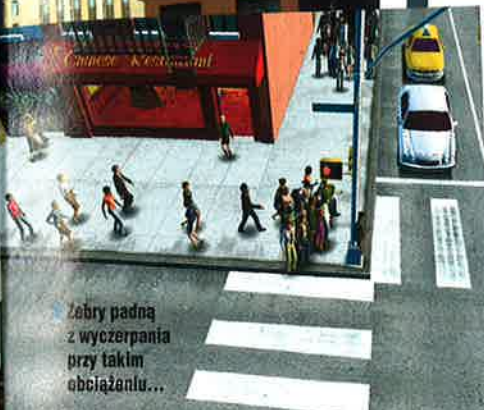
Zarządzanie wakacyjnym kurortem, zabawne, bo pokazujące także bardziej „mroczne” strony rajów dla urlopowiczów – pijaństwo, przypadkowy seks itd. Wydawca gry, koncern Eidos, liczył na to, że po wakacjach na Ibizie imprezowi Angole będą wspominać urlopy grając w Beach Life. Niestety – Angole woleli wspominać je w pubie.

Heart of Empire: Rome

Deep Silver, 2006

Na tę grę jeszcze czekamy – wyjdzie w czerwcu lub lipcu 2006. Ekipa Deep Red po raz pierwszy zajmuje się w niej tematyką historyczną – to coś w stylu Caesar czy Zeus. Głównie koncentrować się będzie na budowaniu i rozwoju starożytnych miast, ale będzie można też obejrzeć wyścigi rydwanów i walki gladiatorów w pełnym 3D. Chleba i igrzysk!

Tak naprawdę Tycoon City: New York to interaktywny wygaszacz ekranu.



Łabry padną z wyczerpania przy takim obciążeniu...



» Kawa na ławę proszę!

» Dużo taksówek...
eee... ciekawe, jaką mają taryfę? :



w którym będą mogli się najść – ta sama akcja minutę później pokazuje, że jeśli wcale im się nie chce, a raczej poszliby do teatru.

Dlatego jedyną wskazówką, jaka pokazuje kierunek rozgrywki, są 'opportunities', czyli misje pojawiające się od czasu do czasu, w liczbie mniej więcej trzech-czterech na dzielnicę, oraz 'opportunity prizes', czyli... misje pojawiające się od czasu do czasu, w liczbie mniej więcej pięciu-sześciu na dzielnicę. To nie pomyłka – gra rozdziela te dwa byty, dla gracza jednak nie ma to znaczenia. To po prostu zadania, które trzeba wykonać i tyle. Misje te są standardowe (postaw cztery budynki danego rodzaju, powiększ zadowolenie mieszkańców wskazanego obszaru do określonego poziomu) i znów wymagają jedynie determinacji, a nie pomysłu.

Lista najbogatszych

Jest w Tycoon City: New York trochę subtelności, smaczków, ale żaden z nich nie wpływa znacząco na grywalność.

Lokale tego samego rodzaju możesz łączyć w „sieci”, co zwiększa ich dochody. W trakcie gry w mieście działają również inni inwestorzy, ich działania są jednak mało agresywne, a jeśli już zdarzy im się w jakikolwiek sposób ci zagrozić, KAŻDĄ nieswoją inwestycję możesz przejąć, po prostu wydając na nią ok. 50% więcej niż wynosi jej wyjściowa wartość.

W niemal każdej dzielnicy znajdują się specjalne obiekty (charakterystyczne dla architektury Nowego Jorku), które możesz wykupić za obligacje zdobywane po wykonywaniu misji. Lista dziesięciu najbogatszych ludzi w mieście motywuje do ciągłego rozwoju imperium, ale też tylko do momentu, w którym wychodzi na jaw, że kolejne, coraz wyższe jej miejsca spokojnie na ciebie czekają i zdobywasz je po prostu cały czas inwestując (grając normalnie). Nie ma takiej możliwości, by skończyć zabawę np. na trzecim czy czwartym miejscu listy. Nie jest tak, że jej szczyt dostępny jest tylko temu graczowi, który będzie rozwijał Nowy Jork w sposób wyjątkowo

przemysłany i przebiegły. Co to za rywalizacja, kiedy i tak wiadomo, że wygrasz?

Screensaver: New York?

Tycoon City: New York to tytuł, przy projektowaniu którego popełniono błąd w samych założeniach i choć potem obudowano je solidnymi elementami – to nie udało się złożyć z nich udanej gry. To, co widać na ekranie, jest miłe dla oka, komputerowe ludziki prawie cały czas się uśmiechają, interfejs, choć na pierwszy rzut oka złożony, można szybko opanować, grafika i dźwięk są OK – tak naprawdę jednak Tycoon City: New York to właściwie interaktywny wygaszacz ekranu.

Najciekawsze, że kiedy gramy w Tycoon City: New York wszystkiego tego można... nie zauważyć. Tylko konieczność napisania recenzji skłoniła mnie do bardziej krytycznego, analitycznego spojrzenia na nowe dzieło ekipy ze studia Deep Red Games – bo podczas rozgrywki czas mijał mi całkiem przyjemnie. (CBA)

OCENA

6+

GRYWALNOŚĆ: 6
VIDEO: 7
AUDIO: 7

PODSUMOWANIE

- wydajny engine graficzny
- przyjemny klimat gry
- bardzo szybko gra zamienia się w machinalne, pozbawione refleksji klikanie ikon
- nie stanowi żadnego wyzwania – sukces jest wyłącznie wynikiem czasu poświęconego na rozgrywkę, nie talentu

PRODUCENT: BETHESDA
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 139,90 ZŁ
WWW.ELDERSCROLLS.COM

WIN XP
PROCESSOR: 2 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

ALLOR | JAK DAGGERFALL, TYŁE ŻE BEZ BUGÓW!



The Elder Scrolls IV

OBLIVION™

Już pierwsze screeny z tej gry, pokazane na długo przed premierą, były powalające! Potem pojawiły się prezentacje na targach, filmiki i jeszcze więcej

screenów, a wszystko tak piękne, że aż nierealne... Czy RPG może tak dobrze wyglądać, a przy tym pozostać RPG-iem – i to w dodatku przełomowym?

OK, z tym przełomem to wprawdzie lekka przesada, bo żyjące miasta były już w Ultimie VII, a znacznie większy świat mieliśmy choćby w Daggerfallu, ale i tak oczekiwania były ogromne. A to oznacza jedno – kłopoty. Pierwsze godziny spędzone w grze niestety to potwierdziły... Owszem, było niezłe, ale nie po to wykosztowałem się na nowy komputer, by było jedynie „niezłe”!

Co, znowu w celi???

Zaczyna się bardzo podobnie jak w poprzednich częściach. Jesteśmy więźniem, choć tym razem nie przyplanywamy nigdzie statkiem, jak to miało miejsce w Morrowindzie, a po prostu stoimy sobie w jednej z cel w stolicy Imperium. Jedynym urozmaicheniem naszej egzystencji są trzy zwisające z sufitu łańcuchy, stół z jakimś naczyniem oraz niekompletny szkielet jednego z poprzednich „gości” tego luksusowego apartamentu. Do wspomnianych łańcuchów przykuci na szczęście nie jesteśmy, za to za ich pomocą mamy okazję zapoznać się z **bardzo dobrym systemem fizyki** (Havok – jeszcze o nim będzie), do tego samego można zresztą wykorzystać szkielet (i wcale nie chodzi o „anima-

cje szkieletowe”, choć w sumie szkielety animację szkieletową też mieć mogą).

Gdy znudzi się nam zabawa w bujanie, możemy podejść do krat, by wysłuchać gadki zamkniętego w celi naprzeciwko ciemnego elfa, który wprawdzie przywita nas uwzględniając naszą już wybraną rasę, ale na jakieś zrozumienie czy współczucie nie mamy nawet co liczyć. Co najwyżej zaofiaruje się „zająć” naszą żonę, gdy wróci do Morrowind, o ile wybraliśmy sobie ciemnego elfa. I to w zasadzie wszystko, co możemy zrobić na początku (nie licząc nauki chodzenia, która jest wpleciona w pierwsze chwile gry,

Wielkość świata

W Morrowindzie cała powierzchnia wyspy liczyła sobie jakieś 10 mil kwadratowych (razem z wodą, ale bez wliczania w to dodatków). W Oblivionie jest tego już 16 mil, ale żeby zachować odpowiednią skalę, warto wspomnieć, wielkość świata w Daggerfallu odpowiadała mniej więcej Wielkiej Brytanii... Fakt, że większość miast i miasteczek była do siebie bardzo podobna, ale i tak robiło to niesamowite wrażenie. Zwłaszcza jeśli pamięta się jeszcze o zmieniających się porach roku, dostosowującej się do pory dnia muzyce i innych tym podobnych smaczkach, które sprawiły, że spędzało się przy niej mnóstwo czasu mimo porażającej wężz liczby błędów (któremu zawdzięczała zresztą przydomek Biggerfall).



Trafiłem mieczem na kamień!

Spokojna czaszka, zaraz cię załatwię!

Sabe?

W dowolnym momencie i trwa jedynie ułamki sekund, a do tego gra robi jeszcze autosave przy wchodzeniu i wychodzeniu z budynków, miast, pod ziemi... słowem – wszędzie tam, gdzie robić powinna. Jedyń minus to nie możność nazwania stanu gry, ale przy każdym mamy miniaturkę ekranu, nie jest to więc problem.

ale że sterowanie jest w grze standardowe, nie ma sensu się nad nim rozwodzić).

Nie dane nam będzie poznać powodów, dla których się w lochu znaleźliśmy, a i na rozważania o czekającej nas przyszłości czasu nie mamy, gdyż bardzo szybko do celu wchodzi sam Cesarz w otoczeniu trzech Ostrzy, jak zwą się jego elitarni gwardziści. Okazuje się, że – po pierwsze – ktoś zabił synów miłościwie nam panującego Uriela Septima VII, po drugie – ktoś próbuje zabić jego, po trzecie – sekretna droga ucieczki wiedzie właśnie przez naszą celę, a po czwarte... Po czwarte zaś Cesarz rozpoznaje w nas postać ze swoich snów, co w praktyce oznacza tyle, że właśnie zaczęło się dziać coś bardzo złego, a nasz bohater, dotąd nieznany, znajdzie się nagle w samym sercu wydarzeń mających zmienić... wróć! Tutaj akurat walczy się o to, by świat się w wyniku inwazji sług bardzo nie milego Lorda Daedry nie zmienił. Będzie oczywiście epicko, zwiedzimy kawał świata tak naszego, jak i kryjącego się za wrotami do tytułowej Otchłani, a na końcu... no, do końca to jeszcze daleko!

Tyle siebie znamy, ile uciekamy

Póki co cieszymy się z dopiero co odzyskanej wolności, a właściwie możliwości jej odzyskania – bo choć możemy z tajnego przejścia skorzystać, broni nikt nam do łapy nie da, zbroi żadnej nie mamy, a od naszej

celi do świeżego powietrza droga jeszcze daleka. Na szczęście o przejściu tym zabójcy Cesarza też wiedzą, dość szybko wejdziemy więc w posiadanie żelastwa, niewiele później łuku, dowiemy się także o znanych przez naszą postać zaklęciach, sposobach otwierania zamków, prawidłach rządzących skradaniem się i tym podobnych rzeczach, o których każdy szanujący się bohater wiedzieć powinien.

Przy okazji na własne oczy zobaczymy śmierć Cesarza, dostaniemy jego amulet oraz informację, gdzie powinniśmy się udać po wyjściu z podziemi. Do ratowania świata jesteśmy więc gotowi także od strony fabularnej. Jedyne, czego nadal brakuje, to profesja i znak zodiaku (a te są o tyle w serii The Elder Scrolls

istotne, że dają bardzo wymierne bonusy, jak np. możliwość otworzenia dowolnego zamka, paraliżujący pocałunek czy bonusy do cech).

Bez obaw jednak – wszystkie nasze poczynania w podziemiach są dokładnie obserwowane, dzięki czemu zanim je opuścimy, gra zaproponuje nam jedną z dostępnych klas. Jest to, rzecz jasna, tylko propozycja, więc jeśli komuś przez przypadek wyszedł Zabójca, a wolałby jednak grać kimś bardziej obeznanym z magią tudzież mimo wszystko preferując ciężkie zbroje i walkę w zwarcu, nic nie stoi na przeszkodzie, by wybrać zupełnie inną klasę. Ba, tak jak w poprzednich częściach, tak i tutaj można

Czary i magowie

Dopóki nie jesteśmy pełnoprawnym członkiem gildii, tzn. nie mamy wstępu na Uniwersytet, możemy jedynie używać zaklęć standardowych, kupowanych albo od członków gildii, albo też od kapłanów. Nie jest to złe, w końcu można swobodnie przeplatać czarowanie z walką wręcz. A dzięki włączającej się przy wejściu do menu pauzie wybór dowolnego zaklęcia nie jest problemem, nawet jeśli nie umiemyściśmy go wśród ośmiu skrótów. Jednak prawdziwa zabawa zaczyna się, gdy możemy już samodzielnie tworzyć własne zaklęcia – ognista kula połączona w jednym zaklęciu z obniżaniem odporności na ogień jest przecież znacznie skuteczniejsza.

Gildia przydaje się także do tworzenia magicznych przedmiotów. W poprzednich częściach była to osobna umiejętność, teraz natomiast jest to jeden z przywilejów zarezerwowanych jedynie dla pełnoprawnych członków. Dlatego też warto odbyć pielgrzymkę do wszystkich oddziałów gildii, by (po wykonaniu questów) uzyskać od ich przelożonych rekomendacje.

Jeszcze jedna kwestia ściśle związana z gildią magów – nekromancja. Choć nie jest ona w imperium zakazana, taki zakaz wprowadził nowy szef gildii, tak więc jeśli zależy ci na dobrych układach z jej członkami, lepiej się ze swoim hobby zbyt nie afiszować.

stworzyć własną! Wystarczy wybrać jej typ (wojownik, mag lub złodziej), dwie cechy główne oraz siedem najważniejszych dla nas umiejętności (pozostałych też możemy używać, tyle że wolniej się w nich doskonalimy, nie licząc się także przy awansowaniu na wyższe poziomy doświadczania). I to tyle – przy ostatniej kracie mamy jeszcze możliwość przejścia dokonanych wyborów (rasa, znak zodiaku i klasa), a jeśli jesteśmy z nich zadowoleni, pozostaje już tylko użyć klucza i wyjść z rury ściekowej na świeże powietrze.

Nowa generacja?

Tutaj możemy przeżyć prawdziwy szok. Jeśli mamy niezły sprzęt, będzie to szok jak najbardziej pozytywny, jeżeli natomiast nasz komputer spełnia tylko minimalne wymagania, będzie to doznanie znacznie mniej przyjemne. Wszystko to, rzecz jasna, za sprawą grafiki. Twórcy rekomendują grę **przynajmniej na karcie GeForce 6800 i nie jest to wcale przesada!** Wprawdzie na znajdujących się w redakcji 6600GT wcale źle nie jest, ale w porównaniu do 7800GT, którą notabene specjalnie dla tej gry kupiłem... różnice są naprawdę duuuuże. A żeby nie było – i tak o **włączeniu wszystkiego na maksa nadal można jedynie pomarzyć!**

Że ktoś tu upadł na głowę? Cóż, Oblivion tworzony był na Xboxa 360 oraz PC-ta (właśnie w takiej kolejności, o czym świadczy choćby układ menu – na szczęście jest ono wygodne także na PC), a nowa generacja konsol to już nie PS2 z 4 MB pamięci graficznej. Nowa bestia Microsoftu bez najmniejszych problemów może wykorzystać na grafikę nawet całą pamięć (512 MB), a sądząc po wyglądzie tej gry, twórcy wykorzystali na grafikę co najmniej 256 MB. Jeśli twoja karta ma jej mniej, oglądanie Obliviona w pełnej krasie będziesz musiał odło-

żyć do następnego upgrade'u kompa. Czy warto czekać? Cóż... **tak pięknej gry jeszcze na PC nie było!** Więc warto.

Rozwój postaci

Pod tym względem Oblivion (i ogólnie seria The Elder Scrolls) też jest ewenementem. Pokażcie mi jeszcze innego RPG-a, w którym można stworzyć potrafiącego się skradać bojowego maga, biegającego w płytówce, a do tego nawet barbarzyńcę da się nauczyć otwierać zamki czy rzucać czary? Dobra, jest jeszcze jedna taka seria (Fallout), ale nawet tam – mimo większej liczby zdolności i perków – byliśmy bardziej ograniczeni, a to za sprawą punktów doświadczania, których jest przecież ograniczona liczba.

Jak to możliwe, że w Oblivionie problem ten nie występuje? Ano, pozbyto się go w sposób wręcz banalny – **wywalając w ogóle punkty doświadczania!** Nie dostajemy ich ani za zabicie potworów, ani za otworzenie skrzyni, ani za ukończenie questów. Jak zatem zdobywamy poziomy? Czyżby i ich się pozbyto? Nie, poziomy mają się nieźle, ale żeby je zdobyć, trzeba... **rozwijać umiejętności.** Czyli na przykład walczyć mieczami, otwierać zamki czy rzucać zaklęcia z wybranych szkół magii. Mamy więc całkowite odwrócenie standardowego schematu, w którym postać się rozwija (czytaj: zdobywa poziomy) dzięki zdobytym punktom doświadczania – tutaj awansuje się **poprzez ćwiczenia**, co jest zresztą znacznie bardziej naturalne.

No dobra, mamy załatwione poziomy. Co z cechami, bo i je można przy wchodzeniu na wyższy poziom zwiększyć? Otóż, **każda z umiejętności ma jedną przypisaną do siebie, np. walka mieczami – Siłę.** Jeśli wyższy poziom zdobyliśmy dzięki rozwijaniu umiejętności związanych z siłą, będziemy mogli ją

Kości zostały porzucone!



zwiększyć. Jeżeli dodatkowo dużo korzystaliśmy z iluzji i dajmy na to – skradania się, zwiększyć będziemy mogli także cechy Osobowość oraz Zręczność. Ogólnie rzecz biorąc, przy wchodzeniu na poziom zwiększyć możemy trzy cechy, natomiast to, o ile punktów, zależy od tego, jak duży udział w naszym awansie miały umiejętności wymagające tych cech.

Stąd też **wyбір odpowiedniej profesji ma największy wpływ na rozwój postaci.** Jeśli wśród siedmiu głównych umiejętności znalazły się takie, których nie będziesz używał, lepiej wybrać inną profesję – OK, miło jest móc już na początku nieźle się skradać, ale jeśli będziesz z tego korzystał sporadycznie, stracisz tylko możliwość szybszego awansu. Fakt, że od poziomu za wiele rzeczy nie zależy (poza cechami, które dzięki temu zwiększamy, w zasadzie już tylko punkty wytrzymałości, bo Magicka – tutejszy odpowiednik many – zależy już tylko od inteligencji), ale to wystarczy, by czuć się pewniej w walce.

Poziom dobry na wszystko?

Chociaż z drugiej strony... **od naszego poziomu zależy... także siła przeciwników i ich wyposażenie.** Więc jeśli nie zależy nam na wyglądzie i posiadłościach (czytaj: kasie, za którą je sobie kupimy), równie dobrze można się zdobywaniem poziomów zbytnio nie przejmować. Większość questów będzie równie trudna na poziomie 4, jak i 24. Niektóre zadania dostaniemy wprawdzie dopiero od któregoś poziomu doświadczania, ale jeśli komuś na szybkim awansowaniu nie zależy, może się tym zająć dopiero wtedy, gdy wymusi to na nim główny quest.

Latanie

Sprawa jest o tyle ciekawa, że oficjalnie ani latania, ani wspinania się na mury w Oblivionie nie ma. I jest to o tyle zrozumiałe, że gdyby było, zamknięcie niemal dowolnych Wrót do Otchłani byłoby banalnie proste.

Możliwość latania jednak tak do końca wyłączona nie została i wcale nie chodzi o cheaty czy spowolnione spadanie (akurat to zaklęcie się ostało). Chodzą słu- chy, że wystarczy znać się na alchemii i poszukać odpowiednich ingrediencji i latać jak najbardziej się da!



Ubezpieczenia na życie dla
hohłterów? Od ręki!



Ba, na dobrą sprawę wyższy poziom może być nawet... przeszkodą! Nietrudno sobie w końcu wyobrazić sytuację, w której awansować będziemy dzięki zwiększaniu umiejętności niezwiązanych bezpośrednio z walką. W takich przypadkach każdy zdobyty poziom będzie przecież zwiększał siłę wrogów, mimo że nasza postać wcale nie będzie walczyła lepiej. Na szczęście w trakcie normalnej gry nie stanowi to problemu, bo walka jest w Oblivionie czymś normalnym, a co za tym idzie – nie ma problemu z rozwijaniem umiejętności z nią związanych. Zaś fakt, że przeciwnicy stają się coraz silniejsi, zauważa się tylko dzięki temu, że mimo wyższego poziomu wcale nie jest nam łatwiej.

Fizyka i pułapki

Za umiejętności związane z szeroko pojętym „złodziejstwem” odpowiadał w Oblivionie Emil Pagliarulo, maczający wcześniej palce w tworzeniu gry poświęconej tylko temu – Thief: Deadly Shadows. I to widać: skradanie się zależy obecnie także od oświetlenia, szybkości poruszania się czy noszonej zbroi, choć oczywiście nasze zdolności są i tak najważniejsze, pozwalają bowiem nie przejmować się noszoną zbroją czy szybkością. Ale to nie wszystko – otwieranie zamków za pomocą wytrychów to osobna minigierka (choć można się zdać na komputer lub... użyć czaru), podobnie jak i zaskarbiecie sobie przychylności innych rozmową (tu czary też się mogą przydać, podobnie jak... gotówka na przekupstwa), ataku-

jąc z ukrycia ma się dodatkowe bonusy do obrażeń, a pułapki...

Właśnie, pułapki. W końcu w Oblivionie używany jest Havok, a wykorzystano go nie tylko do realistycznie zachowujących się łańcuchów w celi – równie realistycznie wyglądają na przykład wielkie, nabijane kołcani kłocze, które czekają na nieostrożnych poszukiwaczy przygód penetrujących ruiny fortów czy „opuszczone” kopalnie. Lista pułapek jest zresztą znacznie większa: kłocze w podłodze, wielkie ostrza, kłocze i rzutki w ścianach... Uważać więc trzeba nie tylko na mniej lub bardziej żywych mieszkańców takich miejsc, bo zginąć można również stawiając jeden nierozważny krok.

I jeszcze jedno. Podobał się wam Gravity Gun w Half-Life’ie 2? Zainteresujcie się zatem czarem telekinezy – w końcu engine fizyczny jest w obu tych tytułach taki sam.

Sztuczna inteligencja

Ma ona w Oblivionie dwa oblicza. Pierwsze to Radiant AI, odpowiedzialny za ogólne

zachowanie się NPC-ów. To dzięki niemu pozbyto się skryptów, a mimo to wszystkie zamieszkujące świat istoty „żyją”: chodzą do pracy, odpoczywają, polują czy jedzą, mimo że większości tego gracza nie ma najmniejszej nawet szansy zobaczyć. O zaawansowaniu tego systemu niechęć świadczą także „błędy”, z jakimi musiano sobie poradzić w trakcie betatestów. A to np. biedni narkomani na głodzie zabijali dilerów, żeby dostać własną działkę. A to gwardziści opuszczali swoje posterunki, bo byli głodni tudzież szukali innych gwardzistów, których – nie wiedzieć czemu – nie było na posterunku (bo poszli jeść...), przez co złodzieje mogli bez przeszkód plądrować sklepy... Ten świat naprawdę żyje!

Ale AI ma także drugie oblicze. A zachowanie się NPC-ów w trakcie walki już takie dobre nie jest... Potrafią biec w przeszkodę, której nie mogą pokonać, zamiast spróbować znaleźć inne dojście do gracza, mimo że cały czas atakuje się ich strzałami czy czarami. To akurat działa na naszą korzyść, gorzej jest jednak z zachowaniem się osób, które towarzyszą nam w niektórych zadaniach – często włączają nam prosto pod miecz!

Niestety, walkę w większej (sprzymierzonej) grupie najlepiej sobie

Oblivion a WoW?

Nie ma porównania. W Oblivionie można zrobić w dowolnym momencie save, gra ma znacznie bardziej elastyczny system tworzenia i rozwoju postaci, rozbudowaną magię, grafikę, fizykę, ciekawiej rozwijanie umiejętności złodziejskie, a przede wszystkim rozbudowaną fabułę i questy z wieloma sposobami rozwiązywania. Innymi słowy, jest rasowym RPG-iem, a WoW... cóż, jest nie mniej rasowym MMORPG-iem, ale to jednak zupełnie nie to samo.

W końcu w Oblivionie multi w ogóle nie istnieje.

Brakuje już tylko wiatru na polczkach!

W takim gąszczu raczej maczeta by się przydała.

Knights of the Thorn Lodge

w ogóle odpuścić, szkoda na nią nerwów, bo instynktu zachowawczego nasi pomocnicy za wiele nie mają... A żeby było jeszcze gorzej, ich umiejętności – o ile nie gramy wojownikiem – najczęściej nijak się mają do naszych. Bo jako np. złodziej czy łucznik nie będziemy przecież na wroga szarżować, a zakuci w zbroję pomocnicy i owszem, co oznacza, że... najlepiej mieć jakiś dobry czar leczący innych, inaczej sojusznicy bardzo szybko się nam wykruszą.

Na szczęście w praktyce – choć powyższy akapit jest jak najbardziej prawdziwy – tak źle nie jest. Owszem, w kilku questach mięso sobie parę razy mlasnęło, jednak ogólne

wrażenia są co najmniej niezłe. Tak przeciwnicy, jak i pomocnicy potrafią w końcu całkiem niezłe działać w grupie (np. łucznicy z miecznikami i czarodziejami), ba, można się nawet przyzwyczaić do walki w zwarciu, choć tu wiele zależy od broni. Powolny dwuręczny topór wymaga dużo większego wyczucia i zdolności przewidywania niż szybki sztylet, ale cóż – w końcu w rzeczywistości byłoby tak samo...

Questy i queściuki

Jak widać, w Oblivionie pełno jest rzeczy, które mogą się podobać, jednak dopiero wejście w ten świat spowodowało, że z gry „niezłej” zrobiła się nagle gra wspaniała! I wcale nie sprawił tego główny quest. Można się oczywiście zająć jedynie nim, ale jest to rozwiązanie takie sobie – jest bowiem tak krótki, że przy pewnej dozie samozapar-

cia można go ukończyć w kilkanaście godzin! Nie wprawdzie nie stoi na przeszkodzie, by potem grę kontynuować, ale mimo wszystko traci się jeden z powodów, dla których się ją kupowało.

A szkoda byłoby ją odstawić zbyt szybko, tym bardziej że to właśnie w questach pobocznych najlepiej widać jej doskonałość (i wcale nie chodzi o fakt, że wszystkie postacie mówią, choć to też wrażenie robi, zwłaszcza gdy usłyszysz się Patricka Stewarta w roli Cesarza). W queście głównym nasze zadania spro-

Wampiry i wilkołaki

Z tymi pierwszymi zetknijemy się bardzo szybko – będziemy musieli zabić kilku pechowych łowców wampirów, którzy sami się nimi stali. Wystarczy tylko mieć pecha i już po trzech dniach zacznie się nasza przemiana w pełnokrwiste stworzenie nocy. Właśnie, nocy, choć wampiry są znacznie szybsze i silniejsze, niezbyt dobrze znoszą światło słoneczne, nie są zbyt lubiani przez normalnych mieszkańców Tamriel. Do tego dochodzą jeszcze łowcy wampirów, ale cóż, coś za coś. Na szczęście wampiryzm jest uleczalny, choć pozbycie się go do prostych zadań nie należy.

Co się zaś tyczy wilkołaków... Cóż, tych znów oficjalnie w grze nie ma, jednak wspomina o nich przynajmniej jedna z postaci (na tyle się póki co natknąłem), szanse na ich odnalezienie w przyszłości są więc bardzo duże. Podobnie było zresztą w przypadku Morrowinda, w którym te futrzaste stwory pojawiły się dopiero wraz z drugim dodatkiem, The Bloodmoon.

Szczury i wojownicy

Co robi początkujący członek gildii wojowników? Stara się wykonać jak najwięcej zadań. A jakie zadania przydziela gildia początkującemu? Ano proste: zając się gnieźdzącymi się w piwnicach szczurami czy pajakami, co to w butach się zaległy. Nie inaczej jest w Oblivionie, tyle tylko, że tutaj zadanie ze szczurami polega na czymś zgoła odmiennym: biedna ich właścicielka prosi bowiem o pomoc... w ich obronie – co noc wpada do jej piwnicy kot i robi porządek z jej ukochanymi pieszczoskami! Żeby nie było – pieszczoszki mają tak na oko z półtora metra długości bez ogona i sięgają człowiekowi za kolana...

wadzą się w zasadzie do walki i eksploracji terenu, w zadaniach pobocznych mamy natomiast znacznie większy wybór. Co innego czeka nas w końcu w gildii magów, co innego u wojowników, o złodziejach i Ciemnym Bractwie (jak zwie się stowarzyszenie zabójców) nie wspominając. A są przecież jeszcze zwykli mieszkańcy i ich problemy...

Wady zebrane

Już pierwsze miasto sprawia, że przestaje się zwracać uwagę na wady, że wsiąka się w ten świat, staje się jego częścią. Tak, ta gra jest wielka!

Ale wady oczywiście też mieć musi. Poszukajmy... Po pierwsze, duże wymagania sprzętowe. Po drugie, słabe AI odpowiedzialne za walkę. Po trzecie... w zasadzie nie ma po trzecie. Owszem, jakieś tam niedogodności by się jeszcze znalazły (jak np. dziwnie

chodzące po nierównościach postacie), zwłaszcza porównując Obliviona do Daggerfalla. (A znacznie bardziej przypomina on właśnie drugą część cyklu, nie zaś późniejszy Morrowind z grzybami i wszechobecnym pyłem.) Ale jeśli tylko zagłębimy się w ten cudowny świat, nawet ich nie zauważymy.

Drugiej tak rozbudowanej, dającej tak wielkie możliwości dla pojedynczego gracza i tak dobrze wyglądającej gry po prostu nie znajdziecie! W dodatku – dzięki dającemu ogromne możliwości edytorowi (do ściągnięcia za darmo ze strony twórców) – już teraz pojawiło się całkiem sporo ciekawych modów, w tym na przykład... usuwający biustonosze.

A przecież – patrząc przez pryzmat Morrowinda i liczby modyfikacji (wiele z nich to bardzo rozbudowane dodatkowe linie fabularne!) – to dopiero początek! Wyspaniały, ale dopiero początek. [BDA]

Ostatnia znana fotografia uczestników wyprawy naukowej „Drażnienie trolli o poranku”



OCENA 10

GRYWALNOŚĆ 10
VIDEO 10
AUDIO 9

PODSUMOWANIE

- duży świat
- żyjący mieszkańcy
- mnóstwo questów
- świetny system rozwoju postaci
- no i ta oprawa!
- duże wymagania sprzętowe
- drobne problemy z AI

Cicho wszędzie, głucho wszędzie, nieumarły wnet nadejdzie...

GRA NUMERU 05/2006

W konkursie do wygrania 5 klawiatur bezprzewodowych z myszką – BenQ x530

Dane techniczne:

- technologia X-Structure
- regulacja położenia w czterech kierunkach
- dostosowana dla osób prawo- i leworęcznych
- myszka ze skanerem optycznym 800 dpi
- interfejs USB & PS/2



By zagłosować na wybraną grę, najpierw prawidłowo odpowiedź na pytanie konkursowe: Ile gier zrecenzowano w tym numerze CDA? A. 17 B. 19 C. 27

Zgłoszenie wpisz w formie SMS-a, według podanego schematu: CA.GW.x.##, gdzie ## oznacza odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C), ## oznacza numer gry, którą uznałeś/-aś Grą Miesiąca i wyślij pod numer 7164! Na zgłoszenia czekamy do 15 maja 2006 r.

SPIS GIER

- | | |
|----------------------------|--------------------------------|
| 01 1944: Bitwa w Ardenach | 11 Prince of Persia: Dwa Trony |
| 02 C&C: First Decade | 12 SW: Empire at War PL |
| 03 Call of Cthulhu | 13 SWAT 4: Syndykat |
| 04 Commandos Strike Force | 14 ToCA 3 PL |
| 05 Fable PL | 15 Tycoon City: NY |
| 06 Galactic Civilization 2 | 16 Übersoldier |
| 07 Keepsake | 17 Z Moskwy po Berlin |
| 08 Kings of the Dark Age | |
| 09 TES4: Oblivion | |
| 10 Ojciec chrzestny: Gra | |

UWAGA! Wśród czytelników, którzy wyślą zgłoszenia na Grę Miesiąca w każdym wydaniu w ciągu najbliższych 6 miesięcy, rozlosujemy 17" monitor LCD BenQ FP71G+



Dane techniczne:

- Czas reakcji 8 ms
- Kąty 160/160
- Kontrast 500:1
- Plamka: 0,264
- Jasność 260 cd/m² (300cd/m² max)
- Wyświetlane kolory: 16,2 mln
- Regulacja i Key Auto Adjustment

BenQ

Konkurs pod patronatem BenQ.pl Enjoyment Matters

Grą miesiąca nr 03/2006 została ToCA RD 3 Laureaci konkursu (otrzymują aparaty cyfrowe BenQ DC E300): Marcin Gaszczych ze Szczecina, Paweł Libor z Annapolu

PRODUCENT: ZUXXEZ ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: TOPWARE POLAND SP. Z O.O.
CENA: 29,95 ZŁ
WWW.TOPWARE.PL

WIN 2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

DE TIGES | WERSJA BETA W SPRZEDAŻY?

The Kings of the Dark Age

Wydawałoby się, że przepis na grę jest prosty. Najpierw mamy pomysł, później programowanie, a na końcu betatesty – aby wyłapać i poprawić ewentualne niedoróbki lub sprawdzić, czy założenia gry są słuszne. Co się jednak stanie, jeżeli zrezygnujemy z testowania, a zaoszczędzoną kwotę przeznaczymy na marketing? Zobaczmy!

Z zapowiedzi wynikało, że TKotDA to połączenie Heroes of Might and Magic z Capitalism na silniku OpenGL. Można więc było oczekiwać nie lada gratki. To, że gra jest budżetowa, widać na pierwszy rzut oka. W pudełku oprócz płyty nie znajdziesz nic więcej. Instrukcja w pliku PDF. Ale cena gry nie przekracza 30 zł. Standardowo najpierw sprawdziłem samouczek, aby ogarnąć zasady. Po czym zaczęła się kampania.

Na wroga!

Mapa gry wygląda bardzo średnio, a w dodatku jest mała. (W ogóle ładnej grafice trójwymiarowej można zapomnieć.) Wynika to z tego, że jednostka w czasie tury trwającej 3 miesiące może przejść od 1 do 3 pól. Nie widać zmian pór roku (poza zmianą zawartości areałów). Wojsko może chodzić tylko po drogach. Gracz ma do dyspozycji 10 pól uprawnych (nie można tego rozbudować ani też przejść pół wroga) oraz jakiś budynek służący do pozyskiwania zasobów (tartak, kamieniołom i kopalnia rudy). Nie ma żadnych zakładów przetwórczych.

Największym zagrożeniem dla gracza jest Zabójca. Każdy może takiego wysłać na przeciwnika. Jeżeli zapomnisz o szkoleniu swojej gwardii przybocznej, zostaniesz po prostu zamordowany. Jest to także najłatwiejszy sposób na zabicie przeciwnika. W sumie nie ma tu miejsca

na wyrafinowaną strategię. Jednak czasem dojdzie do bitwy czy też oblężenia.

W niektórych miejscach stoją bowiem wojska banitów (nie ruszają się z miejsca w ogóle) lub zaraz za miedzą jest obóz wroga (ale i tak dojście tam trwa wieki), któremu za pomocą argumentów siły należy wyjaśnić, że nie jest tu pożądanym. Wrogie wojska także się nie poruszają. Czasem wyzywają nas na bitwę, trzeba się więc – skoro góra do Mahometa nie chce – samemu do niego pofatygować.

Bitwa

Jeżeli już uda ci się dojść do wrogiego wojska, zaczyna się bitwa. Można się zdecydować na to, aby komputer sam rozstrzygnął potyczkę. Jednak wtedy przeważnie, bez względu na liczebność armii, uznasz zwycięzcą i nie będzie strat. Ot, taki błąd (nieostatni, niestety) dość mocno ułatwiający grę.

W założeniach o wyniku na polu bitwy ma decydować morale i panika, jednak i tak bitwa wygląda w ten sposób, że zbliżają się do siebie dwie armie, następuje salwa łuczników, a za chwilę wielka kotłownina, nad którą trudno zapanować. Łucznicy po wystrzeleniu sześciu strzał nie są już przydatni i nie potrafią wrogowi dać nawet po zębach z piąchy, że o dzieleniu łukiem przez tebie nie wspomnę. W czasie oblężenia dochodzą jeszcze rozmaite maszyny, które mają obsługiwać inżynierowie. Jednak ilu ich musi być, tego się nigdzie nie dowiesz. Instrukcja na ten temat milczy.



Ekonomia i dyplomacja

Ekonomia także jest bardzo prosta (żeby nie napisać – prostacka). Co 4 miesiące ma miejsce zbiór zboża lub ubój owiec. Najlepiej jednak hodować rośliny. Przy czwartym poziomie nauki (cokolwiek to oznacza) pola będą samowystarczalne.

Handel jest mocno denerwujący. Nie można wpisać liczby towaru, tylko trzeba trzymać cały czas strzałkę. Sprzedaż 10 000 sztuk czegoś może potrwać ponad minutę. A później trzeba drugie tyle poczekać przy kupnie. W sumie płaci się przy tym jakiś podatek i to już cała ekonomia. Aha... Warto płacić na Kościół i organizować turnieje, bo plebs będzie taki szczęśliwy, że pozwoli na 90% podatki (politycy słyszeli?). **Dyplomacja to tylko niewiele wnoszący dodatek.** W sumie przydaje się, aby umieścić we wrogiem obozie Szpiega, żeby potem naslać Zabójcę.

Błędy, błędy, błędy

Podczas grania przez tydzień na każdym kroku natykałem się na jakieś niedoróbki. Gra potrafiła się regularnie zawieszać (całe szczęście jest autosave). O niedziałającej poprawnie walce automatycznej już pisałem. Denerwują literówki w opisach oraz konieczność patrzenia na licznik na targu. Zresztą 80% czasu traci się na obserwowanie mrozolących się po mapie jednostek.

Ale już całkiem załamały mnie pomyłki przy opisie celów misji. Na przykład w jednym zadaniu miałem zdobyć 6500 mięsa i 1200 sztuk owiec, a tak naprawdę chodziło o... zboże oraz mięso. W kolejnej miałem wyprodukować 200 mieczy, 300 kolczug i 200... mieczy(!). Okazało się, że chodziło o 200 zbroi (przy okazji dowiedziałem się, że owce to bydło).

Dark, daaark age

Jedynie, co mi się naprawdę podobało, to muzyka. Szkoda wielka, bo ta gra ma potencjał. Tylko komuś nie chciało się przemyśleć założeń rozgrywki oraz choć raz zagrać na koniec, by wyłapać oczywiste błędy. [CDA]

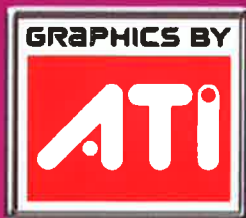
THE KINGS OF THE DARK...

OCENA
4

GRYWALNOŚĆ 4
VIDEO 3
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- ⊕ niezła muzyka
- ⊕ trochę wciągająco
- ⊕ niedroga
- ⊖ kiepska stabilność
- ⊖ szczątkowa dyplomacja i ekonomia
- ⊖ wiele niedoróbek i baboli
- ⊖ słaba grafika
- ⊖ kiepska instrukcja



Odkryj potęgę grafiki!

**najszybsza
na rynku**



GV-RX19X512VB-RH

ATI Radeon X1900 XTX

- Układ graficzny ATI Radeon X1900 XTX
- Obsługa PCI-Express x16
- 16 potoków renderujących pixele
- Obsługa Microsoft DirectX 9.0C oraz OpenGL 2.0
- Zintegrowana 256-bitowa pamięć GDDR3 512MB
- Podwójne złącze DVI-I / D-SUB (przez przejściówkę) / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV oraz dołączony kabel HDTV
- Obsługa funkcji VIVO
- Dołączony bogaty pakiet gier i oprogramowania



GV-RX16T256V-RH

ATI Radeon X1600 XT

- Układ graficzny ATI Radeon X1600 XT
- Złącze PCI-Express x16
- 12 potoków renderujących pixele
- Obsługa Microsoft DirectX 9.0C i OpenGL 2.0
- Zintegrowana 128-bitowa pamięć GDDR3 256MB
- Wyjście DVI-I / D-SUB / TV-OUT
- Obsługa funkcji HDTV (dołączony kabel HDTV)
- Unikalne chłodzenie GIGABYTE Silent Pipe II
- Dołączony pakiet gier i oprogramowania

PRODUCENT: SIERRA/IRRATIONAL GAMES
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 39,90 ZŁ
WWW.SWAT4.COM

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

PEPIN KROOTKI | II WOJNA SWATOWA

SWAT 4

SYNDYKAT

Chociaż SWAT 4 podobał mi się niezmiernie, przyznam bez bicia, że pod koniec gry byłem już nią trochę zmęczony. Ale od tamtej pory sporo się wydarzyło, zdołałem doświadczyć koszmaru recenzowania R6 Lockdown i po tym traumatycznym przeżyciu postanowiłem wrócić do starego dobrego SWAT.

Zakładnik potraktowany lewym prostym mniej awanturujący jest.

Tak się złożyło, że w samą porę na moim biurku wylądował oficjalny dodatek zatytułowany Syndykat. Odszukałem zatem podstawowego SWAT 4 (bez niego Syndykat nie zadziała) i ruszyłem zaprowadzać ład i Porządek.

Żywi i broń

Nie potrzeba specjalnej bystrości, by już za pierwszym zakrętem boleśnie przekonać się, że – jak to w dodatkach – **poziom trudności odpowiednio wzrósł**. Bez względu na to, jakie bajki wciskają nam podczas odprawy, rzeczywistość na miejscu akcji wygląda przynajmniej trzykrotnie gorzej. Np. jeśli wedle doniesień wywiadu przeciwnicy „są o wiele lepiej uzbrojeni niż przeciętny rolnik”, na pewno staniemy oko w oko z profesjonalistami w kominiarkach i kamizelkach kuloodpornych, posługującymi się automatyczną bronią długą z wprawą doświadczonych komandosów. Wiele adwersarzy oprócz karabinów ma przy sobie jeszcze dodatkowo pistolety. Przyznacie sami, że to ciut ponad standardowe widły, brony i beret z antenką.

Jest hardcore'owo

Zbiry są agresywne i zdeterminowane. Już w trzeciej misji stosowanie wobec nich broni obezwładniającej, a nawet pistoletów maszynowych kal. 9 mm zwyczajnie mija się z celem. Pozostają więc karabiny i to wyłącznie z pełnopłaszczową amunicją penetrującą. Trzeba się wykazać pełną stanowczością i wykończyć drani już w sekundę, góra dwie od pierwszego kontaktu. Inaczej albo to oni pošlą nam kulkę, albo nieprzygotowani i oszołomieni zwieją, by stawić opór w innym pomieszczeniu. Czasem

z sobie tylko znanych przyczyn złośliwcy okrężną drogą uciekają w rejony, które oczyściliśmy na początku misji i trzeba zaczynać wszystko od początku.

Lewy prosty

Zakładnicy i postronni cywile stali się **bardziej krnąbrni** – zamiast podporządkować się poleceniom stróżów prawa nągminnie pyskują i dyskutują. Natrafiwszy na awanturnika, możemy go potraktować lewym prostym – argument równie prosty co przekonywający. Problem w tym, że owa **zbawienna technika bokserska nie działa na przestępców** (w trybie single), do czego autorzy przyznają się z rozbrajającą szczerością. I tak oto po opróżnieniu magazynka, stanąwszy niespodzianie oko w oko z wrogiem, nie można go np. porządnie dzielić kolbą, jak chociażby w Call of Duty. Bez sensu!

Rosyjska ruletka

Zanim dane nam będzie obejrzeć napisy końcowe kampanii dla pojedynczego gracza, musimy przebrnąć przez **siedem długich misji**. To zarazem i dużo, i mało. O ile bowiem w innych grach przechodzi się zazwyczaj parę poziomów w ciągu jednego wieczoru, w Syndykat odwrotnie, **jedną misję powtarza się przez parę wieczorów**. Levelle są rozbudowane, przeciwników istnie zatrzesienie. Tak jak poprzednio, możemy skorzystać z alternatywnych wejść do budynków, natomiast w trakcie walki w jeszcze większym stopniu daje o sobie znać element losowy. Za każdym podejściem

Siedem długich i BARDZO trudnych misji.

mamy do czynienia z innym rozstawieniem postaci i chociaż są miejsca, w których prawdopodobieństwo ich napotkania wzrasta, nie ma mowy o grze na pamięć. Im dalej w las, tym większa nerwówka – nie ma przecież nic bardziej frustrującego niż po kwadransie podchodów oberwać między oczy od ostatniego Mohikanina (a save'a w trakcie misji jak nie było, tak nie ma).

Trochę nowego żelastwa

Absolutnym przebojem wśród nowego uzbrojenia jest pistolet maszynowy strzelający nabojami 5,7 x 28 mm. Choć nie jest to powiedziane wprost, chodzi o wymienitą konstrukcję FN P90, uznawaną przez ekspertów za jeden z najbardziej przyszłościowych modeli broni ręcznej. Pukawka ta cechuje się znakomitą celnością oraz szybkostrzelnością, jest bardzo poręczna oraz strzela mocnym pociskiem. Ponadto na wyróżnienie zasługuje

przeciwnika ogniem). Wartość granatnika jest dyskusyjna – broń tę trzeba łamać i ładować po każdym strzale, a przez ten czas jesteśmy zupełnie bezbronni.

...reglamentowanego żelastwa

Co jeszcze można teraz znaleźć w policyjnym magazynie? Z pewnością flary służące do oznaczania zabezpieczonych pomieszczeń (sprzęt znany ze SWAT 3), jak również nowy, ulepszony paralizator elektryczny Cobra (zwiększony zasięg i możliwość oddania dwóch strzałów bez konieczności powtórnego załadowania). Oprócz tego z ciekawości wypróbowałem noktowizor, figurujący w instrukcji jako... „sprzęt ochrony”. Pewnie dlatego, że można go nosić zamiennie z hełmem (następny absurd!). **Najbardziej jednakowoż zdumiewa i wkurza zarazem fakt, iż uzbrojenie i wyposażenie jest odblokowywane stopniowo po każdej misji.** Ciekawe, czy w prawdziwej jednostce SWAT także panują takie chore zasady? (Pytanie czysto retoryczne.) Może dowódca mówi przed misją: „jak wykończysz rabusiów w sklepie przy piętej alei, w nagrodę damy ci potrzymać Colta”?

Atak symultaniczny

Nowe zabawki, choć bez dwóch zdań dostarczają na początku trochę radochy, tak naprawdę mają niewielki wpływ na samą rozgrywkę – w przeciwieństwie do pewnego drobnego udoskonalenia w zakresie dowodzenia drużyną. Otóż, możemy teraz wydawać podwładnym „przechowywane rozkazy”. Pod tą trochę uduchowioną nazwą kryje się nic innego jak znane z R6 „Go Codes”. Najpierw więc mówimy chłopakom, co mają

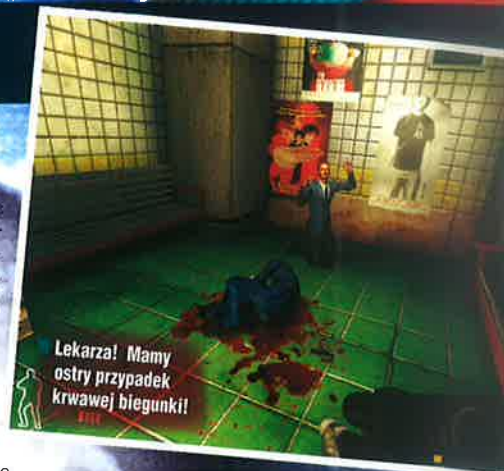
robić, a następnie jedną komendą wydajemy obydwu sekcjom polecenie równoczesnego ataku.

Brzmi świetnie, ale w praktyce nie zawsze działa. Poza tym planując równoczesne wtargnięcie z dwóch stron do jednego pomieszczenia trzeba uważać, by nacierając komandosi nie osłepili się wzajemnie granatami.

Demokracja pełną gębą

Pewne innowacje nie ominęły trybu multiplayer. Jak mawiają „nie silni pokonują słabych, lecz szybcy wolnych”. Odważni mogą teraz zawalczyć bez kamizelki kuloodpornej i całego sprzętu ochronnego, dzięki czemu wzrasta szybkość wykonywania rozmaitych czynności (np. rozbrajania bomb, zakuwania w kajdanki etc.). W nowym trybie „walizeczka” przestępcy próbują przetransportować tytułowy bagaż w wyznaczone miejsce przed upłynięciem określonego czasu. Gdy przeszkadzający im w tym stróż prawa zdoła zaarrestować delikwenta z walizką, pozostały do końca rundy czas zostaje skrócony.

Pozytywne zmiany zauważamy w trybie kooperacji, w którym w samodzielnie stworzonej misji mogą ze sobą współpracować dwie pięcioosobowe drużyny. By uniknąć bezhołowia, gracze wybierają dowódcę w demokratycznym głosowaniu. Drogą wyborów rozstrzygane są też takie kwestie, jak: zmiana mapy, zmiana trybu rozgrywki czy pozbycie się personae non gratae. Mówcie, co chcecie, ale przecież i tak wiadomo, że wygra ten, kto obieca rozprawienie się z korupcją na serwerze i stworzenie przed końcem kadencji 3 mln map do rozgrywki wieloosobowej... (Żart z gatunku gorzkich. Ale sami powiedźcie, czy to nie jest prawda...) |CDA|



karabinek szturmowy Colt z tłumikiem i celownikiem optycznym. Karabin maszynowy kal. 5,56 mm lepiej potraktować jako nieprzydatne kuriozum (pewne walory zyskuje jedynie w trybie multiplayer, jako że 200-nabojowy magazynek pozwala na długo przygnać

nego drobnego udoskonalenia w zakresie dowodzenia drużyną. Otóż, możemy teraz wydawać podwładnym „przechowywane rozkazy”. Pod tą trochę uduchowioną nazwą kryje się nic innego jak znane z R6 „Go Codes”. Najpierw więc mówimy chłopakom, co mają



3 CZERWCA 2006

PGA TEAM

1921 2006 85



ELECTRONIC SPORTS
WORLD CUP
POLAND 2006

POLSKIE
KWALIFIKACJE

onet.pl

eSports.pl
przyjmij wyzwanie!

OL-ACTION

MTV

www.DIGITALARENA.pl

PRODUCENT: LIGHTHOUSE INTERACTIVE
DYSTRYBUTOR: WICKED STUDIOS

WWW.WICKEDSTUDIOS.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 1 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

EGM | SMO CZ(N)A SPRAWA

KEEPSAKE

Nie da się zaprzeczyć, że los spłatał mi paskudnego figla. Nie dość, że ktoś – kto?! – zamienił mnie, króla przestworzy, dumnego i groźnego smoka, w miżernego wilka, to jeszcze złośliwiec zamknął mnie w mocno śmierdzącej klepskim winem piwnicznej beczce.

Nie miałem pojęcia, kto mi wyciął taki wredny numer, bo niegodziwiec przy okazji wymazał mi część pamięci. Nie wiem nawet, jak długo byłem uwięziony, ale w końcu uwolniła mnie pewna dziewczyna, która przybyła do Akademii, aby odwiedzić przyjaciółkę i studiować magię. W osobie przyjaciółki miałaby nie-liche wsparcie, bo ta przyjaciółka była (czy też miała być) córką samego Ojca (dy)Rektora.

Wiwat Akademia...

No tak, bo zapomniałem wam powiedzieć, że wszystko to, o czym mówię, wydarzyło się w sławnej i starodawnej Akademii Magii Wszelakiej pobudowanej w Dragonvale, czyli Smoczej Dolinie (ciekawe... wszystko to wiedziałem bardzo dobrze, a o sobie samym miałem pojęcie dość mętne – a może po prostu nie chciałem pamiętać zbyt wiele z tego, co stało się powodem przemiany smoka (?) w wilka).

...gdzie są profesores?!

Dziewczyna była bardzo ładna (kurczę, chyba jednak nie byłem smokiem, bo skąd smok miałby wiedzieć, jak odróżnić dziewczynę ładną od takiej, której twarz mogłaby skwaśnić mleko?) i dość reżolutna. A trzeba wam wiedzieć, że sporej rezolucji i niemałej determinacji trzeba było, aby wejść do Akademii, która na domiar złego okazała się bardziej pusta od mojego żołądka. Wszystkich, do słownie wszystkich uczniów, starszych adeptów, nauczycieli i samego Prezesa... nie, skąd mi się to wzięło?... Samego Ojca Dyr... no nie!... samego Rektora gdzieś wymiotło!

Spacerkłom po korytarzach

Współ z Lydią – dziwne imię, ale nie ja je musiałem nosić – przemierzaliśmy puste korytarze, sale i piwnice. A propos imienia, mam na imię Zak. Czemu? Bo Zak i już!

O w mordę, tędy chyba przeszedł
Chuck Norris!



Szlachetny smok Zak z Nory, mistrz kopa z pół... Znów mi się coś porąbało! No, nieważne.

Tak czy owak zaczęliśmy z Lydią przeszukiwanie całej Akademii. Rzecz nie była łatwa, bo wyższe poziomy zabezpieczono przed intruzami systemem zmyslnych mechanizmów i testów. Zanim kandydat został uczniem, musiał wykazać, że jest tego godzien i sprościć trzem próbom, które przed nim stawiały trzy Golemy – kamienne Minotaury.

Wash & Go (lem)

Te dziwaczne bykoludy były dziełem trzech Ojców Założycieli, o których opowiem nieco później. Każdy z wielkich stworzył jednego Golema, dudniącego tak okropnym basem, że wnętrzości słuchacza zamieniały się w galarete. Oprócz głosów Minotaury odstraszały intruzów i niegodnych inną bronią: trzymały w dłoniach potężne młoty i z pewnością za pomocą zaklęcia „Pschpyepsch!” uderzyłyby nimi w teleport, na którym stanąłby niegodny adept.

Mysły jednak nie uciekły. Czemu nas tak pilno? Bo Lydia koniecznie chciała się dowiedzieć, co się stało z jej dawną przyjaciółką, córką ze wszech miast



Widzę witraże i jarzę, że się
zaraz fireballem poparzę.

Please God, don't let it be...

Dawno się tak pysznie nie ubawiłem.

czciwego Rektora. Cóż, moja wyzwolicielka była osobą z rodzaju tych, co jak się uprą, to słonia nauczą szedelkować. A ja, oczywiście, chciałem odzyskać swoją (smoczą?) postać, więc nieustannie poganiałem Lydię, aby w tej sprawie coś zrobiła.

Kot, czyli wilk, czyli smok

Jak to się mówi, powodzenie jej starań w kwestii przywrócenia mi smoczego wyglądu było częściowe. Zebrałszy rozmaite bardzo niezwykle ingredencje – a wierzę mi, że ich zdobycie samo w sobie było nie lada wyzwaniem! – udało się jej zamienić mnie... w kota! No, nie da się zaprzeczyć, że miało to swoją dobrą stronę – w kociej postaci mogłem uporać się z zadaniem, bez którego Lydia nie dopięłaby swego (nie dartałaby do miejsca zdawania ostatniego testu), a któremu wilk żadną miarą nie byłby sprostał.

Akademia pana Rektora

Może przerwę w tym miejscu, by wam opowiedzieć co nieco o samej Akademii. Przed wiekami w Smoczę Dolinie miały swoje siedzisko...no, zgadnijcie...smoki, tak jest! Ale trzech potężnych magów postanowiło pobudować tu Akademię, bo miejsce – co niechybnie musiało być jakoś powiązane z owymi smokami właśnie! – miało bardzo silną magiczną aurę. Sama Dolina też była nad wyraz piękna – stronne zbocza, niezwykle wysokie wodospady i cieniste lasy. (Chodziły słuchy, że gdzieś w ich głębi żyje Strażnik Drzew.) Pośrodku tych wszystkich wspaniałości wyrastały zwieńczone strumyńskimi dachami budynki, nad którymi na niewiarygodną wysokość pięły się w niebo strzeliste wieże Akademii. Każdy z Ojców Założycieli inną cnotę uznawał za najistotniejszą dla adepta. Trzy próby, przed którymi stanęła Lydia, miały sprawdzić jej rozum, serce i wierność.

Razem z Lydią przemierzaliśmy najpierw parterowy i piwniczny poziom Akademii (trzeba było uruchomić maszyny od potężnych kół mylniskich zasilających inne mechanizmy Akademii), potem poziom wyższy, a na koniec wspiealiśmy się na sam szczyt i zagłębiliśmy do rozmaitych zakątków, przenosząc się z miejsca na miejsce dzięki osobliwie zmyślnemu systemowi teleportów. Tym, co zechcą pójść w nasze ślady, gorąco doradzam zrobienie planu, bo inaczej się pogubią jak pchła w owczym runie.

Ponieważ nad planami uczelni pracowali nie lada majstrowie, którzy na dodatek mieli do pomocy magię, gmachy, wieże, balkony i wspaniałe ogrody budzą zachwyt każdego – choć nie każdemu będzie dane oglądanie tych wspaniałości. Pierwej trzeba uruchomić magiczne portale, poznać sekrety Herboreum

(czy uwierzcie, że mistrzowie zielarstwa mogli w ogrodzie zmieniać wedle potrzeb pory roku?), wykazać biegłość w astronomii, mechanice i sztuce malarstwa, a także popisać się bystrym jak koniec bata pomysłem.

Szósty zmysł?

Poznanie Akademii przerywały Lydię momenty, w których nawiedzały ją wizje. Widywała wtedy swoją przyjaciółkę Celeste (to właśnie ta przyjaciółka namówiła Lydię na przyjazd do Akademii) i jej ojca, Nathaniela. Nataniel jako Rektor Akademii dość demonstracyjnie obnosił się ze swoją żalobą po zmarłej żonie, co fatalnie wpływało na dręczoną brakiem przejawów ojcowskich uczuć Celeste. I właśnie ta żaloba doprowadziła do...

Nie, nie będę wam zdradzał wszystkich sekretów Akademii. Sam zresztą ich nie znam, bo to nie na kocią głowę...Kotem zresztą też nie byłam długo. Lydia zamieniła mnie... No, nie ma się czym chwalić, więc pozwólcie, że zmilczę.

Trzeba wam wiedzieć, że samotne łażenie po Akademii nie należało jednak do zabaw bezpiecznych – niebaczne dotknięcie niektórych przedmiotów mogło mieć skutek niebezpieczny i gorszy od kichania w kucki.

Uwierz w ducha... i w siebie

Ale na szczęście w pewnym momencie pomógł nam... duch. Jak magię kocham, nie kłamię! Był to dość przyjaźnie nastawiony duch jednego z założycieli Akademii, który zaniepokojony rozwojem wydarzeń ocknął się z drzemki i postanowił pomóc nieco Lydi i w wyjaśnieniu tajemnicy. Lydia jednak sama musiała rozwiązywać problemy, które Mistrz tylko jej wskazywał. Niektóre z nich były wielopiętrowe – w celu ich rozgryzienia trzeba się było uporać z kilkoma łamigłówkami. Na szczęście wszystkie zaopatrzone w system magicznych podpowiedzi, dzięki którym Lydia mogła osiąść niejaki pojęcie o tym, czego się po niej spodziewano. Ale i tak musiała się nieźle nagłować. (Od razu też powiem, że w wielu przypadkach łamigłówki opatrzone w zaklęcie „rozwiąż się sama, cholero jedna!”.) Myśli korzystali z Zaklęcia Rozwiązania dość rzadko – ale ci, co pójdą w nasze ślady, mogą się nim posłużyć w razie ciężkiego zaciemnienia umysłu (albo z lenistwa!).

Dźwięki muzyki

Jako że Akademia była (i jest!) miejscem magicznym, naszym wędrówkom towarzyszyła osobliwie urokliwa muzyka, zmieniająca się niemal w każdym pomieszczeniu – a na otwartej przestrzeni krokom Lydi i towarzyszył świst wiatru, szelest liści w lesie i szem-



ranie wody w rzece. Wiatr jak wiatr; jego świst podoba się tylko ptakom, a szemranie wody w rzece jara tylko rybaków, ale ta muzyka! Po wyjaśnieniu tajemnicy wróciłem do Akademii, aby jeszcze raz ją sobie dokładnie obejrzeć i posłuchać tej muzyki – wam też to serdecznie doradzam.

Formaliści :)

Godzi się też powiedzieć, że panowie z Wicked Studios i Lighthouse Interactive, którzy przedstawili wam nasze przygody w postaci gry komputerowej, nadali jej bardzo atrakcyjną formę. Biorący w nich udział w każdej chwili może przerwać pasjonującą czynność za pomocą zaklęcia „Zapisz grę”, a potem ją wznowić od miejsca, w którym zmogli go znużenie czy niecierpliwość. Zaklęcia można używać dowolnie często, ale liczba magicznych schowków, w których przechowuje się zapisaną grę (cokolwiek by to znaczyło), jest ograniczona, więc doradzam rozsądną gospodarkę tymi schowkami.

Podczas gry można zajrzeć do plecaka, by sprawdzić, czy Lydia znalazła wszystkie ślady i wskazówki, a także czy odszukała przedmioty, bez których nie przedostanie się wyżej czy dalej. Na każdym poziomie Plecak zawiera odrębne schowki i po stanie ich zapelnienia możemy ocenić postępy rezolutnej pannicy. Wszystko to sprzyja każdemu, kto zechce ruszyć w ślady przedsiębiorczej Lydi i czy moje. (Nie będę się chwalił, ale bez mojego udziału dziewczyna łatwiej by się w... łokieć pocałowała, niż uporała się ze wszystkim, co sobie postanowiła.)

Ale Draco!

Co wam będę gadał – dawno się tak pysznie nie ubawiłem jak podczas wędrówek z Lydią. I choć łap nie czuję (skutek kataru) i was na ów spacer gorąco wybrać się namawiam. A panom dystrybutorom grę do sprowadzenia i lokalizacji zalecam. [CDA]



OCENA

9

GRYwalność: 9
VIDEO: 8
AUDIO: 9

PODSUMOWANIE

- grafika
- animacje
- ciekawą intrygą
- skąpa liczba miejsc do zapisu gry
- pachnie naftaliną... ale czy to naprawdę grzech?

PRODUCENT: STARDOCK ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 79,90 ZŁ
WWW.GALCIV2.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

ALLOR | UMARŁ MOO2, NIECH ŻYJE GALCIV II?



GALACTIC CIVILIZATIONS II DREAD LORDS

W dobie milionowych budżetów małe firmy wielkich szans na sukces nie mają, prawda? Oczywiście wyjątki się zdarzają, jak choćby Galactic Civilizations, które pokonało trzecią część słynnej serii Master of Orion. Ale GalCiv to już przeszłość, premierę miała już przecież GalCiv2. Czy twórcom udało się sukces powtórzyć, czy „dwójka” jest równie wyjątkowa?

Przyznaję, porównanie GalCiv do trzeciej części MoO było wyjątkowo perfidne, bo gra ukazała się na rynku w tak niedopracowanej wersji, że zamiast wielkiej kontynuacji mieliśmy do czynienia z wielką kompromitacją. Tyle tylko, że tytuł mało znanej firmy Stardock Entertainment (kryło się pod nią pięciu ludzi i budżet w wysokości pół miliona dolarów na wszystko – MoO3 kosztował dziesięć razy tyle) był nie tylko lepszy od bądziwnego MoO3, ale zbliżył się do niekwestionowanego króla gatunku, MoO2! Nie powinno więc nikogo dziwić, że oczekiwania w stosunku do „dwójki” były olbrzymie.

Historia czterech X-ów

Zanim jednak do niej przejdziemy, krótka przerwa dla osób mających o kos-



Chewie, sprawdź koordynaty, czy to aby na pewno nadal jest Bardzo Odległa Galaktyka?



micznych 4X takie sobie pojęcie. Ich podstawy nie zmieniły się „od wieków”. Startujemy w losowo wygenerowanym wszechświecie z jedną planetą, której mieszkań-

cy właśnie odkryli u siebie potrzebę kolonizacji innych planet. A że nie są sami, zaczyna się wyścig bardzo zgrabnie ujęty w angielskie słowa eXplore, eXpand, eXploit, eXterminate. Czyli na nasze eksploracja, ekspansja, wykorzystanie – tak surowców, jak i słabości innych – oraz eksterminacja. Na początku uczestnicy gry starają się więc

jak najszybciej poznać swe najbliższe otoczenie, by wysłać kolonistów na nadążające się do zamieszkania planety, zanim te zostaną zajęte przez innych. Gdy miejsca na pokojowy rozwój już nie ma, zaczynają się zbrojenia. (Choć tak na dobrą sprawę przynajmniej o obronie wypada pomyśleć już od samego początku, by nie obudzić się z ręką w nocniku, gdy sąsiedzi nauczą się przeprowadzać desant z orbity)

W tym czasie trzeba, rzecz jasna, dbać o rozwój naukowy i nowe technologie, zapewnić dopływ gotówki, nawiązać stosunki dyplomatyczne i handlowe, pilnować nastrojów społeczeństwa – a wszystko to, rzecz jasna, w turach, dzięki czemu jeden człowiek jest w stanie zapanować nawet nad bardzo dużym imperium.

Świetne AI znakomicie rekompensuje brak opcji multiplayer.



Prawie jak Homeworld.



Jedna z najlepszych strategii turowych ostatnich lat.

Czas na dwójkę!

Tyle jeśli chodzi o założenia ogólne, pora przejść do konkretnów. Największe zmiany w stosunku do standardu to w GalCiv2... i tu będziemy mieli problem. Bo owszem, można wspomnieć o swobodzie podróżowania w przestrzeni (w MoO można było na początku latać tylko pomiędzy planetami wzdłuż korytarzy, ale w pierwszym GalCiv już tego ograniczenia nie było). Albo o więcej niż jednej planecie w układzie (czego poprzednik nie miał, ale za to było to standardem w MoO2). Czy o widoku powierzchni planety i jej podziale na kwadraty, na których stawia się budynki (poła mogą też mieć bonusy, zwiększające np. zdolności produkcyjne fabryki czy plony z farmy). Lub o grupowaniu jednostek we floty (ich liczebność zależy od poziomu rozwoju logistyki w naszym imperium). Czy wreszcie o grafice 3D i możliwości oglądania bitew w kosmosie (Homeworld to jednak nie jest, w dodatku bitwy można jedynie oglądać, choć w MoO można było jednostkami dowodzić...) – ale to tylko szczegóły. Podobnie jak i bardzo duża rola stacji kosmicznych, choć przecież i one w poprzedniej części już były...

Trochę większych zmian też się jednak znajduje. Jak choćby **bardzo fajny moduł tworzenia własnych typów jednostek**. Tak, MoO to miał, ale tutaj pracujemy w pełnym 3D! W dodatku mamy do dyspozycji pełną część do „tuningu optycznego”, służących jedynie do zmiany wyglądu. Ich stosowanie jest czysto opcjonalne, nie nie kosztują ani nie wazą, ale za to jeśli ktoś chce, może swoje jednostki upodobnić choćby do wielkich robotów czy też wyglądu okrętów ze znanych filmów sci-fi. Największa zmiana w serii to jednak...

Kamień, papier, nożyce

...wprowadzenie podziału technologii ofensywnych i defensywnych na trzy grupy. Pierwsza to rakiety oraz brońące przed nimi systemy zakłócania (ECM, wyrzutnie pułapek termicznych itp.). Druga – lasery i ogólnie broń wykorzystujące fale elektromagnetyczne oraz brońące przed nimi tarcze, zaś trzecia to stara dobra broń kinetyczna wykorzystująca rozpędzone do ogromnych prędkości pociski (np. railguny, bo kalasze dawno wyszły z mody) i brońące przed nimi pancerze.

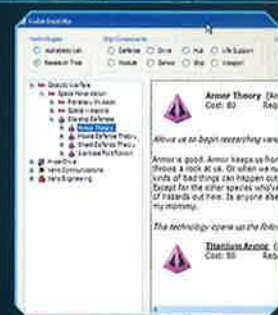
Każdy okręt, a właściwie kadłub, charakteryzuje się pewną wytrzymałością i jeśli np. strzelimy z laserów do okrętu wroga, który nie ma tarcz, będzie mu bardzo nie miło, bo zadany mu pełne obrażenia. Jeśli jednak, dzięki pracy wywiadu tudzież szczęściu, wraże imperium wyposażyło swą

flotę w tarcze, nasze lasery za wiele jej nie zrobią, choć oczywiście szczegóły zależą od zaawansowania technicznego naszych laserów i ich tarcz.

Co ważne, systemy obronne i ofensywne (a także pomocnicze, napędowe czy nawet same kadłuby) można sobie dobierać w edytorze według własnego uznania. Nic nie stoi na prze-

Galactopedia?

Jedną z niewielu wad GalCiv2 jest brak sensownego systemu pomocy. OK, jest instrukcja, ale to niezupełnie to samo. Tym bardziej że drzewa rozwoju technologicznego w niej nie ma i zanim wypracujemy sobie choćby jakiś dobry schemat, trochę czasu minie. Idealnym rozwiązaniem byłoby coś na kształt Civlopedii, tej jednak w grze nie ma. Na szczęście jeden z fanów stworzył osobny programik, który można sobie za darmo ściągnąć (zajmuje po spakowaniu zaledwie dwadzieścia parę kilobajtów), skopiować do katalogu z grą, a następnie uruchomić – i już mamy Galactopedię. W dodatku zawsze aktualną, bo korzysta z danych gry. Niestety, póki co jest to jeszcze program zewnętrzny, a żeby z niego wygodnie korzystać, trzeba uruchomić grę w okienku (GalCiv II nie lubi Alt+Taba), ale że twórcy znani są ze słuchania głosu fanów, szansa na zintegrowanie go z grą jest bardzo duża. <http://www.kynosarges.de/Galactopedia.html>



Gwiezdni piraci

W dobie powszechnego zabezpieczania wszystkiego, co tylko zabezpieczyć się da, Galactic Civilizations II jest grą z zupełnie innej epoki. Jedyną jej obroną przed piractwem jest numer seryjny, którego w dodatku... **wcale wprowadzać nie trzeba** – nie tylko da się bez niego grę zainstalować, ale także uruchomić. Czy oni upadli na głowę?

Okazuje się, że nie. W ciągu pierwszych 10 dni sprzedaży wersji pudełkowej w Stanach (a grę można również kupić przez Sieć) nabywców znalazło więcej kopii, niż wynosiła całkowita sprzedaż „jedynki”! Drugi rzut również popytu nie zaspokoili i obecnie do sklepów trafia trzeci. A przecież cały czas mówimy o grze, która zabezpieczeń nie ma, którą można bez problemu zainstalować na dowolnej liczbie komputerów. Ba, tuż po premierze można ją także było ściągnąć przez p2p, o czym można się było dowiedzieć ze strony... no, takiej sytuacji to najstarsi górale

nie pamiętają, bo link umieszczony został na forum StarForce'a i to przez... pracownika tej firmy jako odpowiedź na post „czy zabezpieczenia zwiększają sprzedaż”?

Cóż, komuś nerwy puściły, bo choć twórcy GalCiv II nie chcieli ich „wspaniałego” zabezpieczenia kupić, tytuł sprzedawał się znakomicie. Z drugiej zaś, znacznie gorszej strony – tytuły, które ich jakże „przyjazny” dla użytkownika system chronił, były przez piratów rozbrajane w ciągu paru godzin! A to oznacza jedno – skoro można równie dobre wyniki uzyskać taniej (bo StarForce do tanich systemów nie należy...), to po co przeplacać? I do tego jeszcze zrażać do siebie legalnych użytkowników, którzy muszą mieć płytkę cały czas w napędzie, a przed każdym uruchomieniem gry przejść nie taki wcale krótki proces autoryzacji. W końcu mało kto lubi być karany za to, że jest uczciwy, a do tego się to całe StarForce sprowadza...

piero wtedy wysłać je na nasze planety. A że stało się to tak nagle, winić możemy jedynie siebie. Gdyby nie zbyt małe (lub nieistniejące) wydatki na wywiad, gdyby nie zaniedbania, jeśli chodzi o obronę naszych posiadłości, o żadnej naglej porażce nie byłoby mowy. Żeby nie było – komputer też błędy popełnia, tym więcej, im niższy poziom trudności wybraliśmy, trzeba tylko wiedzieć, jak i kiedy je wykorzystywać.

Wady?

Pierwsza to **zbyt skromna instrukcja**, w porównaniu do możliwości oferowanych przez grę, oraz **brak porządnego systemu pomocy**. Początkujący muszą się więc uczyć na własnych błędach, co na szczęście, przy wybraniu odpowiednio niskiego poziomu trudności, bolesne nie jest. Druga wada to **brak multi w jakiegokolwiek postaci**, ale i to – dzięki świetnemu AI – dużym problemem

szkodzie (poza kasą i masą), by jakiś typ okrętu znajdującego się na wyposażeniu naszej floty miał zarówno rakietę, jak i railguna, a do tego tarczę, odpowiednio mocny pancerz i system ECM. Problem tylko w tym, że wszystko to zajmuje miejsce, więc pozbywając się tarczy i pancerzy możemy wpakować więcej rakiet, a tym samym szybciej rozwalić wroga – chyba że ten będzie akurat na rakietę odporny, za to sam będzie miał na stanie lasery, przeciwko którym nasze siły będą niemal bezbronne...

Dyplomacja

Dyplomacja daje tutaj znacznie większe możliwości niż tylko zawieranie sojuszy. Wymiana technologiczna, przekupstwa, wspólne prowadzenie wojny, wymiana planet i okrętów – jest wszystko, co w tego typu strategii być powinno. Co nie znaczy, że nie ma kilku dodatkowych smaczków, które zresztą AI także potrafi bardzo sprytnie wykorzystać. Ot, choćby poddanie się, w wyniku którego cały stan posiadania jednego imperium przechodzi w ręce innego. Jest to wprowadzić rodzaj cywilizacyjnego samobójstwa, z którego gracz sam korzystać nie będzie, ale za to można się nieźle zdziwić, gdy nagle niemal pokonany wróg zmienia barwy! A takie rzeczy się tutaj jak najbardziej zdarzają, często zresztą całe konflikty „inspirowane” są przez komputer właśnie po to, by w taki sposób jakieś imperium mogło zwiększyć swój stan posiadania – o ile, rzecz jasna, inne się w tym nie połapie, bo przecież nikt przy zdrowych zmysłach (wliczając w to AI) dobrowolnie się nie podda. I jeszcze jedna uwaga. Wraży dyplomaci mają bardzo niemiły zwyczaj chwelenia się, jak to udało się im graczowi przechrzyć, nie zdziwicie się więc, gdy wraz z bardzo niemiłymi informacjami o naglej zmianie sytuacji galaktok politycznej otrzymacie wiadomość, w której jedno z imperiów pogratuluje wam naiwności. Tak na marginesie, na wypadek gdyby kogoś zdziwiło zaawansowanie AI – ci sami twórcy pracowali przy The Political Machine, symulacji wyborów w USA. Skoro więc dali sobie całkiem nieźle radę z tamtejszą ordynacją, lobbieniem i grupami wpływów, zajęcie się polityką na skalę galaktyczną było już trywialne.

AI jak żywe!

Najważniejsza w „dwójce” jest jednak sztuczna inteligencja. Już standardowy



Normal jest poziomem normalnym jedynie dla osób, które spędziły sporo czasu w grach 4X. Na szczęście w sumie poziomów trudności jest (po pierwszym patchu) aż dwanaście, przeznaczonych dla graczy preferujących proste spacerki, przez początkujących, masochistów aż po samobójców.

Co ważne, podobnie jak i w „jedynce”, tak i w „dwójce” **siła komputerowych przeciwników nie leży wcale w oszustwach**. Jeśli nagle sąsiad przeprowadzi na nas zmasowany atak, to wcale nie dlatego, że w ciągu jednej tury „dodał” sobie te wszystkie statki. Najpierw musiał opracować odpowiednie technologie, potem wybudować statki i do-

nie jest. Wspomnieć trzeba wprawdzie jeszcze o zdarzających się wyjściach do Windows i niemożności powrotu do gry po Alt+Tabie, ale że co tuż stan gry jest automatycznie zapisywany, to można to przeżyć.

MoO2 pokonany?

Rozbudowane drzewo technologiczne i dyplomacja, edytor okrętów w 3D, **niezła trójwymiarowa grafika**, kampania... (A tak, nie wspominałem o niej, bo do nauki znacznie lepsza jest losowa galaktyka i losowi przeciwnicy; zaawansowani gracze jednak poznają dzięki niej historię tytułowych Dreadlordów, a przy okazji będą mogli pogłównkować nad całkiem ciekawymi problemami strategicznymi). Dodajmy **bardzo duże możliwości doboru parametrów startowych** przy rozpoczęciu nowej gry, a przede wszystkim **świetne AI**... Wszystko to sprawia, że GalCiv II jest po prostu świetny.

Owszem, do odniesienia pełnego zwycięstwa nad MoO2 jeszcze mu trochę brakuje, ale nie zmienia to faktu, że tak wciągającej turówki (poza ostatnią Civ) dawno już nie było! **ICDAI**

PODSUMOWANIE

- świetne AI
- niezła oprawa
- grywalność
- kampania
- długowieczność

- brak multi
- ograniczony help

90min + dogrywka

cd-r

dvd±r

Hawk logo is a trademark owned by Hawk, Inc. Los Angeles, California
Manta is the exclusive distributor for Hawk, Inc. Products in Europe

Nasze płyty DVD i CD-R to:

- ◆ Doskonale wyważenie
- ◆ Parametry techniczne dorównujące specjalistycznym płytom, służącym do nagrywania
- ◆ Doskonalej jakości folia srebrna jako nośnik właściwy
- ◆ Warstwa serigraficzna najtrwalsza, spośród dostępnych na rynku nośników (wierzchni nadruk i ochrona właściwego nośnika foliowego przed uszkodzeniami mechanicznymi)



Slim Case
1 PCS



DVD-R x8



DVD+R x8



DVD+R
w kopercie



CD-R
w kopercie



DVD-R
w kopercie



Emperor Recorder



Wbudowany **HDD**
80GB



Nowe nagrywarki DVD+R/RW DVD-R/RW
z tunerem TV, obsługujące MPEG4 i XviD z polskimi napisami

Czyta
polskie
napisy

Do 6
godzin
nagrania

Odtwarza
MPEG4
XviD

Nagrywa
REC
DVD+R/RW

Wejście
DV

Wbudowany
Tuner TV



Wylączna dystrybucja na rynku polskim: **MANTA Multimedia Sp. z o.o.** ul. Matuszewska 14 bud. 4, 03-876 Warszawa
tel.: +48 022 332 34 50, fax: +48 022 332 34 60, e-mail: manta@manta.com.pl, www.manta.com.pl; Detaliczna sprzedaż
wysyłkowa: www.ultima.pl, e-mail: adam@ultima.pl, tel.: +48 022 654 60 43; **Tomsoft**, ul. Nowolipki 10/62, 00-153 Warszawa
tel.: +48 022 636 90 24, +48 0601 28 23 63, fax: +48 022 831 84 10; e-mail: tomsoft@tomsoft.com.pl, www.tomsoft.com.pl



PRODUCENT: BURUT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 59,90 zł
WWW.ÜBERSOLDIER.NET

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2,4 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 128 MB

DVD
05/2006

CD
05/2006



QN'IK | RETURN TO RTCW

ÜBERSOLDIER

Przyznam, że do Übersoldiera byłem początkowo bardzo mocno uprzedzony. Rosyjska ekipa Burut jak na razie mogła się „pochwalić” tylko cieniutkim FPS-em Creed i jakimś erpegim, w którym już nikt nie pamięta. Dziwne więc by było, gdyby nagle z brzydkiej kaczki wyrósł łabędź. To się zdarza – ale niestety tylko w bajkach.

Początek gry tylko utwierdził mnie w przekonaniu, że mam do czynienia z tytułem na najwyżej 5-6 w naszej skali. Nawet specjalnie wyjąłem sobie „zgrzyliwą karteczkę”, na której planowałem wypisywać rzeczy, o których miałbym później w złośliwym tonie pisać w recenzji. I początkowo po długopis sięgałem często... Zresztą: oto, co notowałem podczas pierwszych kilkunastu minut gry.

Notatka pierwsza: bardzo głupia fabuła

Początek Übersoldiera to mała retrospekcja, w której bohater gry, Karl Stolz, ginie w obławie przygotowanej przez partyzantów. On sam był oficerem Wehrmachtu (nie, tylko współczuć jego wnukom...), którego ciało zostało po śmierci poddane eksperymentowi. W tajnym niemieckim laboratorium szalony naukowiec chciał stworzyć NadŻołnierza, a właściwie całą ich armię.

gicznie napisane dialogi. Sztuczne, bezsensowne i bez cienia prawdopodobieństwa. Ludzie nie mówią tak drewnianymi frazami. Dlatego też na mojej karteczce wyładowała...

Notatka trzecia: niepomijalne cut-scenki

Mimo dzielnego naporzania w klawisze, wznowienia modłów i przeklinania, początkowych scenek przerywnikowych nie udało mi się nijak ominąć, dlatego też musiałem cierpieć, słysząc te tandetne głosy i obserwując jedną z gorszych fabuł w FPS-ach. Na szczęście w dość dużym zagęszczeniu cut-scenki występują tylko na początku gry, dalej już autorom się nie chciało nimi tak często przetykać akcji. I chwala im za to. Zanim jednak już całkiem przejdę do części pochwalnej...

Notatka czwarta: dźwięk przestrzenny do d***

Na mojej karteczce nie ma gwiazdek, te zostały dodane tylko po to, by nasi młodszy czytelnicy nie dowiedzieli się, że istnieje takie słowo jak „dupa”. A wracając do meritum: Rosjanie co prawda słyszeli, że istnieje coś takiego jak dźwięk przestrzenny, ale nie do końca wiedzieli, jak coś takiego zaimplementować w swojej grze. Niemniej się starali, choć z bardzo słabym efektem. Ogólnie dźwięk bardzo nie przeszkadza, ale jeśli ktoś chciałby go traktować jako przyjaciela informującego o kierunku, z którego nadbiegają przeciwnicy, musiałby się przyzwyczaić do myśli, że będzie wielokrotnie zdradzony. Pod tym względem Übersoldier jest na poziomie FPS-ów sprzed dziesięciu lat.

Notatka piąta: SAVE!!!

To słowo pojawiło się na mojej karteczce dlatego, że w jednym momencie bardzo się wściekłem, gdy niechący zapisał grę w momencie, z którego nie dało się wyjść żywym. Nie pozostawało mi nic innego, jak zacząć całą długą misję od początku. Jest to oczywiście po części moja wina (quicksave'y powinno się robić w miejscach, w których jest naprawdę bezpiecznie), jednak już od dobrych kilku lat twórcy FPS-ów odkryli, że można dać dwa sloty na szybkie zapisy, by uniknąć takich właśnie sytuacji.

Notatka szósta: skrypty

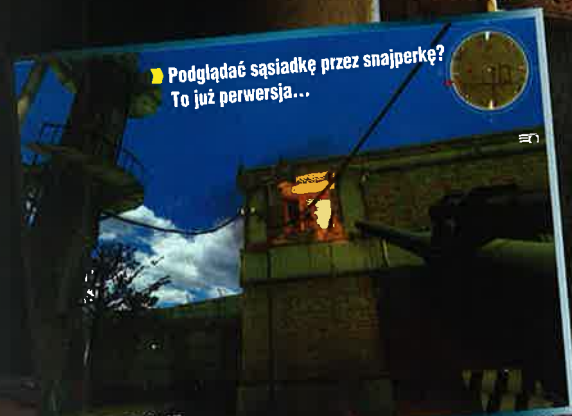
Do tego, że wszystkie wydarzenia w FPS-ach są z góry zaplanowane przez scenarzystów, zdążyłem się już przyzwyczaić. Ale w Übersoldierze jest to szczególnie uciążliwe, gdyż w bardzo wielu miejscach zdarza się, że jeśli gracz zrobi coś za szybko, spotka go kara. Kilkadziesiąt razy musiałem sięgać do klawisza F9, gdy w jakimś miejscu wbiegłem na drogę,

Przyznajcie sami: kiedy ostatnio słyszeliście o czymś równie banalnym i szablonowym? Na domiar złego w dalszej części gry czekają najbardziej standardowe zwroty akcji, idiotyczne sceny (gość, który nie waha się wybiec na środek placu i zastrzelić kilkunastu facetów, opuszcza broń wtedy, gdy ktoś mierzy do jego kobiety... która wcześniej niejednokrotnie była pod ostrzałem iście artyleryjskim), a wszystko to przyprawione...

Notatka druga: sztuczne aktorstwo i dialogi

Nie spodziewałem się, że można wykazać tak niesamowity brak talentu. Nie wiem, skąd się wzięli ludzie podkładający głosy (choć zważywszy na dziwne akcentowanie i dość śpiewny ton, prawdopodobnie rosyjscy programiści nie szukali ich poza granicami swego kraju), ale przy nich nawet polskie dzieci grające w serialach są przekonujące. Tak bezpiecznego wygłaszania kwestii nie słyszałem w grach od bardzo dawna. Jedyne, co tłumaczy lektorów, to tra-

► Podglądać sąsiadkę przez snajperkę?
To już perwersja...



► Prezentacja nowej broni powaliła obserwatorów.

100 100 30

Rozgrywka jest zbyt przyjemna, by doszukiwać się w niej jakichkolwiek wad.



► ...Ta ryba była taaaka, przysięgam!

124 128 32 163

► Hmm... prototyp bojowego miksera? Ci Niemcy mieli zdrowo namieszane...

gdzie byli przeciwnicy, a w moment później dostałem „wsparcie” z powietrza, które wykośliło ich bardzo skutecznie – razem ze mną. To samo tyczy się różnych wybuchów itp. Cóż, pod tym względem gra mogła być nieco bardziej dopracowana.

Notatka siódma, ostatnia: torpedy :)

Emotikonka pojawia się tutaj nieprzypadkowo. Pierwsze notki zapisałem w ciągu killkunu minut, maksymalnie godziny gry, a z każdą chwilą chęć wyzłościwania się we mnie malała. Dlatego też całkiem porzuciłem plan zapisywania kolejnych rzeczy na mojej zgrzyliwej karteczce. Po prostu szkoda mi było na to czasu, gdyż rozgrywka była zbyt przyjemna, by doszukiwać się w niej jakichkolwiek wad czy nielogiczności. Zaś zapisane torpedy pojawiły się na niej dlatego, żebym przypadkiem nie zapomniał napisać o etapie, który dzieje się w (i na) U-bocie. Jest to najoryginalniejszy fragment gry, w którym nie tylko trzeba walczyć z załogą (niezbyt liczną na szczęście), ale i torpedować statki i w końcu korzystać z działek pokładowych, zestrzeliwując nadlatujące samoloty. Ale trochę wybiegłem w przyszłość – czas wrócić do wspomnianego na początku Stolz, który już, i jeszcze, nie żyje...

Ciężkie przebudzenie

Truchło naszego dzielnego bohatera zostało wsadzone do specjalnej maszyny, tam przeszło naelektryzowanie (czy coś takiego), dzięki czemu już niebawem Stolz budzi się na łóżku w szpitalu psychiatrycznym. Tam poznaje dziewczynę z ruchu oporu. Jako że ta wygląda całkiem nieźle i ma dar przekonywania, bohater zbiera swoje cztery litery i biegnie za nią. Po drodze zabija kilka klonów – ożywionych zombi, kilku żołnierzy uzbrojonych w broń palną, a wszystko to po to, by nauczyć się korzystać ze swoich specjalnych zdolności. A te, rzecz trzeba, są naprawdę interesujące.

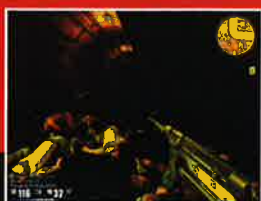
Lepsze niż actimele

Gdy zabijesz kilku wrogów, obserwujesz na wyświetlaczu, pod stanem zdrowia i liczbą pocisków, powiększający się niebieski pasek. Im jest on większy, tym dłużej będziesz mógł się cieszyć ze specjalnej tarczy, którą możesz wokół siebie roztoczyć. Jest ona półprzezroczysta i półprzepuszczalna. Tj. zatrzymuje wszystkie pociski (które zostają zawieszane na ścianie, co daje bardzo ładny, matrixowy efekt), za to przepuszcza granaty i ludzi. (Jak ktoś czytał „Diunę”, to wie, skąd ten pomysł pożyczono). I o ile dla przyjaciół jest niegroź-

► Po płomiennej przemowie dowódcy, chłopaki zapalili się do tej idei.

Kurs breaka

Ragdoll w Nadżołnierzu nie jest największym osiągnięciem techniki, ale dzięki niemu można się nauczyć tańczyć breakdance'a. Oto krótki kurs.



► Kłękamy i w nienaturalnych pozach udajemy przestraszone strusie.



► Wyginamy śmiało ciało i trzymamy w powietrzu jak najdłużej to możliwe...



► Zbieramy ekipę kumpli i pływamy wraz z nimi na parkiecie...



► I patrzymy na instruktora, którego mistrzostwo jest niekwestionowane.

na (przeciwnie – ich również ochrania), to już wrogów może razić dość skutecznie. Najprzyjemniejsze w możliwości roztoczenia tej ochronnej tarczy jest to, że podczas gry często się o tym zapomina. Übersoldiera swobodnie można przejść w ogóle bez korzystania z tej możliwości – jednak gdy się ją wypróbuje, wrażenie potęgi, jaką dysponuje nasz tytułowy NadŻołnierz, jest niezwykle przyjemne.

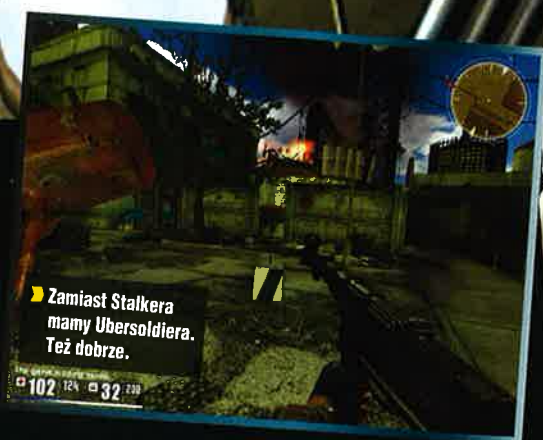
– Puk, puk. – Kto tam? – Pukawka.

Nie samą tarczą Stolz (nie)żyje. Ma też do dyspozycji siedemnaście rodzajów broni. Na początku znajdzie nóż, ale wbrew pozorom warto go używać nie tylko wtedy, gdy skończy się amunicja. Jeśli zabijesz kogoś nożem, w prawym dolnym rogu pojawia się czaszka i pasek, który stopniowo zanika. Jeśli zdołasz zabić w ten sposób jeszcze dwóch wrogów

dzo miło też się szalało ze snajperką, do której jednak pocisków jest w grze zdecydowanie za mało. Szkoda też, że nie miałem okazji pobiegać sobie dłużej z miotaczem płomieni – paliwo do niego kończy się w takim tempie, że aż szkoda go ze sobą nosić. Tym bardziej że zajmuje on miejsce, w które można wsadzić panzerfaust.

Pytanie numer jeden

Co prawda, na zasadnicze i fundamentalne pytanie, jak się w ogóle w to gra, odpowiedziałem już kilka akapitów temu, niemniej warto myśleć poszerzyć. Strzelanie do zastępów wrogów sprawia naprawdę dużą frajdę i jest bardzo satysfakcjonujące. Gra nie sili się na



liczyć, że poza oczywistymi czynnościami typu powodowanie wybuchu silnik fizyczny będzie naszym sprzymierzeńcem. Został on tu wrzucony głównie dlatego, że niektórzy lubią kopać sobie po planszy drewniane pudełko – Übersoldier pod tym względem powinien ich zadowolić.

Notatka zerowa: grafika

Przyznam, że nie byłem z wami do końca szczery – na mojej zgryźliwej karteczce pojawiło się również początkowo narzekanie na grafikę, jednak później stwierdziłem, że wcale nie jest pod tym względem źle. Dzieło Burut prezentuje się bardzo ładnie, modele wrogów są zrobione starannie i przy-

zwóicie animowane, ale czegoś w tej grze brakuje. Może to jakaś sterylnosc? Rzeczywiście w przeciwieństwie do wielu nowych FPS-ów (na przykład Call of Duty 2) Übersoldier jest grą dość... czystą? I nie było to tylko moje wrażenie – podobnie zareagował m.in. patrzący mi przez ramię Eld. Na pocieszenie powiem tylko, że po kilkudziesięciu minutach gry zapomina się całkiem o tym, że ta gra w ogóle ma grafikę – zostaje sama radość grania i eksterminowania niemilców.

Notatka końcowa: kup!

No właśnie, przecież to jest tutaj najważniejsze. Jeśli lubisz gry typu RTCW, będziesz się przy Übersoldier bawił znakomicie i ani się obejrzyysz, a będziesz obserwował napisy końcowe (oczywiście, jak zwykle, dwanaście etapów oferowanych przez grę to zdecydowanie za mało). Cenę za te kilka godzin sporej przyjemności (niestety nie ma tu multiplayera, który by znacznie wydłużył życie gry) życzy sobie niecałe 60 złotych. Nie jest to cenowa rewolucja, ale tak czy inaczej fani FPS-ów kupić grę powinni. Lepszego FPS-a dawno nie widziałem. [CDA]

Wrogowie może nie są zbyt inteligentni, działają głównie według skryptów, ale tempo akcji i ich liczba w pełni rekompensują niedostatki.

w krótkim czasie, wzrośnie twój maksymalny poziom zdrowia. Podobnie działa to w przypadku headshotów – po trzech wykonanych w krótkim czasie przedłuża się czas działania tarczy.

Poza tym na dostępną broń składa się klasyczny arsenał z drugiej wojny światowej. Choć zróżnicowanie jest spore, w praktyce jednak zdecydowaną większość gry przemierzylem z MP40, głównie ze względu na bardzo dobrą dostępność amunicji. Bar-

jakolwiek realizm, apteczki znajduje się tu na każdym kroku, amunicji nie brakuje, a ciągle przeładowywanie nie powoduje jej straty (co powinno nastąpić, gdyż postać wyraźnie wymienia magazynki, a nie doładowuje go innymi pociskami). Wrogowie może nie są zbyt inteligentni, działają głównie według skryptów, ale tempo akcji i ich liczba w pełni rekompensuje niedostatki.

HL2 dla ubogich?

W grze zastosowano też silnik fizyczny, który przypomina jakąś betę Havoka. Kolizje obiektów zostały zrobione całkiem nieźle, bardzo dobrze również rozprzestrzenia się w grze ogień (łatwopalne beczki zajmują się jedna od drugiej), jednak nie ma co



OCENA 8

GRYwalność

VIDEO

AUDIO

6

PODSUMOWANIE

- zróżnicowanie
- szybka akcja
- pomysł z tarczą i kombosami

- fabuła
- skrypty
- brak multiplayera
- dźwięk

Model: N1: 6750, 8800; M3: 3510; M4: 3100, 3200, 3300, 5100, 5140, 6100, 6220.
OS: NP: H-Gogo; Siemens - S3, M65; A4: 355, 355S, M55; S5: S55, S55S, C60,
 900, V500, V525M, V600; M4: C650; M5: Y3; M6: E598, M7: T720, T722 SonyEricsson
 Z: G2; M7: 7, G3: MyX-5; Samsung - A1: C100; A2: X100; A3: E300; A4: X400; A5:
 Z2: B2050.

PRODUCENT: HEADFIRST PRODUCTIONS
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: BRAK DANYCH
WWW.CALLOFCTHULHU.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 800 MHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | STARY CTHULHU MOCNO ŚPI

Sam już nie wiem, jak oceniać wydarzenia dni, w których dane mi było poznawać Dark Corners of the Earth – Mroczne Zakątki Ziemi. Początkowo jawiły się one jak spełnienie marzeń o interaktywnym opowiadaniu H.P. Lovecrafta. Później jednak nieoczekiwanie zmieniły w uciążliwy koszmar...

CALL OF CTHULHU

Dark Corners of the Earth

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, dzieło brytyjskiego Headfirst Productions, istnieje w naszej świadomości już ponad... pięć długich lat. Przez ten czas z dochodzących nas pogłosek i plotek wyłonił się obraz gry niezwykle – survival horroru, w którym zatarta została linia graniczna pomiędzy doznaniem bohatera a graczem.

Efekt ten – kompletne zanurzenie w świecie gry i pełna akceptacja jego rzeczywistości – twórcy zamierzali osiągnąć wykorzystując perspektywę pierwszej osoby i całkowicie eliminując sztuczny interfejs. Co najważniejsze jednak – stosując zupełnie nowatorskie sposoby prezentacji stanów umysłu – szoku, grozy, szaleństwa.

From Cthulhu with Lovecraft!

Dark Corners of the Earth, jak zdradza sam tytuł, to gra wpisująca się w kanon tzw. Mitologii Cthulhu, a więc bazująca na literackim dorobku Howarda Phillipsa Lovecrafta. Mimo to, co ważne, pozostaje atrakcyjna nie tylko dla wielbicieli prozy Samotnika z Providence i jego licznych naśladowców. Jej akcja rozgrywa się w latach dwudziestych ubiegłego stulecia w Nowej Anglii – miejscu szczególnego wyczulenia na paranormalne i niezwykle. Całość jest jedynie retrospekcją, odtworzeniem losów prywatnego detektywa Jacka Waltersa od dnia, w którym trafia on do rybackiej miejscowości Innsmouth niedaleko Arkham. Tam okaże się, że wszystko, wco wierzył i czemu ufał, jest jedynie iluzją i że w najmroczniejszych zakątkach Ziemi kryje się niewypowiedziana groza.

Taki był początek

Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth, zgodnie z klasycznymi zasadami budowy scenariusza, rozpoczyna się trzęsieniem ziemi. W prologu, rozgrywającym się w 1915 roku w Bostonie, nasz bohater trafia do dworku zajmowanego przez tajemniczych kultystów. Tam, w podziemiach głęboko pod piwnicami, odkrywa coś, co na zawsze zmienia jego sposób postrzegania rzeczywistości. Kolejne sześć lat życia są dla niego tajemnicą, której skrawki poznajemy w trakcie całej gry. Walters wie jedynie, że przebywał przez jakiś czas w słynnym Arkham Asylum. Następnie, uznany zdrowym, a przynajmniej niegroźnym dla otoczenia i siebie samego, wiele podróżował po świecie. Pamiątkami z tych podróży są niezwykle, bluźniercze księgi, o znaczących dla wielbicieli Mitologii Cthulhu tytułach, jak „De Vermis Mysteriis” czy „Unausprechlichen Kulten”.

Wreszcie, jak dowiadujemy się z pamiętnika Waltersa, w roku 1922 istota kontrolująca jego ciało opuściła je, dzięki czemu, po ponownym krótkim pobycie w Asylum, odzyskuje sam siebie. W odbudowie życia na bazie strzępów wspomnień i przerażających snów dopomóc ma podjęcie pracy prywatnego



➤ Prometeusz to me imię... Ktoś lubi wątróbkę?

O matko, jakiś metroseksualny do nas idzie!



terowych. Już od pierwszych chwil sylwetki, rybnie oczy i chrapliwe głosy mieszkańców świadczą o istnieniu mrocznej tajemnicy spowijającej to miejsce.

Koniec początku. Początek końca...

To jednak tylko początek. Atmosfera wrogości w Innsmouth szybko gęstnieje i już wkrótce przestajesz czuć się tylko obserwowany, a zaczynasz – tropiony. Zachowanie policjantów, podsłuchana rozmowa, zauważony kątem oka cień powodują, że sprawa staje się coraz bardziej niezwykła. Spotkania i rozstania z kolejnymi postaciami – Zedokiem, Ramoną, Rebecą, Ruth – pozostawiają coraz głębsze rany w psychice naszego bohatera. Niedługo później ucieczka z Innsmouth – scena o ładunku emocjonalnym bardziej bezpośrednim nawet niż ta z „Widm nad Innsmouth” – to gorączkowe

Mimo że jeszcze tym razem gwiazdy nie znalazły się w odpowiednim układzie, ta historia z całą pewnością nie zostanie zwieńczona happy endem.

detektywa. Niestety, już pierwsza sprawa – dotycząca pozornie zwykłego zniknięcia – okaże się drogą, z której nie ma powrotu, drogą wprost ku szaleństwu.

Wiedzie ona przez niewielką, zapomnianą przez bogów i ludzi wioskę rybacką nieopodal Arkham. Te pierwsze chwile w Innsmouth to jedno z najbardziej autentycznych, najbardziej dojmujących doznań grozy w grach kompu-

zamykanie zasuw drzwi i blokowanie ich za pomocą szaf, wreszcie kluczenie w labiryncie uliczek patrolowanych przez złowieszcze cienie...

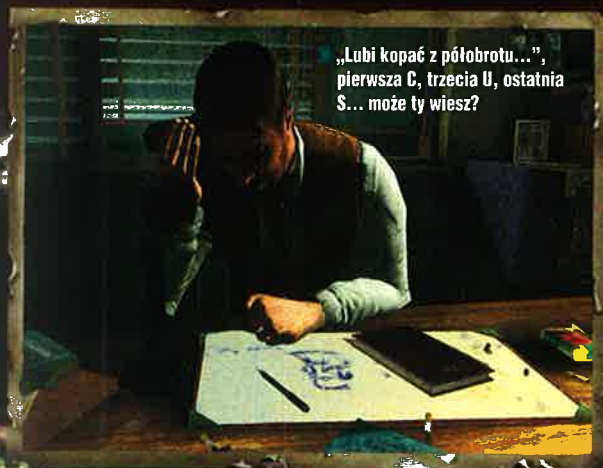
Wszystko to sprawia, że trudno nie uznać Dark Corners of the Earth za kolejne, doskonalsze wcielenie survival horroru.

...klimatu grozy

Właśnie wtedy jednak atmosfera i napięcie giną, by już nigdy nie powrócić w ta-



Od klimatycznego horroru po dość trywialny FPS.



kim stężeniu i takiej formie. Różnicę pomiędzy tym, co przed, a tym, co po stanowi... broń palna, na jaką po raz pierwszy, mniej więcej w jednej trzeciej gry, natrafiamy w budynku lokalnego więzienia. Dotąd byliśmy zupełnie bezbronni – samotni w mroku – a jedynym sposobem na uzbrojonych przeciwników było przekradanie się pomiędzy nimi. Z chwilą jednak gdy w Dark Corners of the Earth pojawia się broń, najprostszym sposobem torowania sobie drogi staje się wymierzenie w głowę przeciwnika i pociągnięcie za spust. Trafienie w nią, dzięki istnieniu wiarygodnego systemu rozliczania postrzałów, wyeliminuje (zupełnie dosłownie – ciała znikają w chwilę po upadku) większość czelokształtnych przeciwników.

Shoot! Shoot! Shoot!

Pierwszą ofiarą broni palnej w Call of Cthulhu staje się jednak coś innego niż napastnik. Jako

pierwszy ginie nastrój zaszczucia – teraz to my, jak w klasycznych first-person shooterach – zmieniamy się w myśliwych. Dodatkowym skutkiem upowszechnienia broni jest narastająca frustracja związana koniecznością powtarzania pewnych partii gry. Wszystko dlatego, że w grze brakuje możliwości zapisu stanu gry w miejscach innych, niż te oznaczone znakiem starszych bogów (oko wpisane w pięcioramienną gwiazdę). Przyjęcie takiego rozwiązania dotychczas działało na korzyść gry – wpływało na poczucie braku bezpieczeństwa. Wraz z wiarygodnym systemem rozliczania postrzałów i postępującą liczebnością coraz lepiej uzbrojonych przeciwników (część z nich dysponuje strzelbami, a nawet pistoletami maszynowymi) powroty z zaświatów stają się jednak coraz częstsze.

Bez interfejsu

Wymiany ognia ze stale odnawiającymi się przeciwnikami mają jeszcze jeden skutek – obnażają umowność przyjętego sposobu leczenia ran. W Dark Corners wpisuje się on w przyjęte założenie **całkowitego braku interfejsu** – konieczność leczenia się wskazuje nie jakiś sztuczny pasek zdrowia, lecz mniej lub bardziej wiarygodne komunikaty graficzne i dźwiękowe. Pogarszający się stan Waltersa zdradza więc oddech – ten przyspiesza i staje się chrapliwy, narasta też dudnienie krwi. Dodatkowo w chwili odnoszenia obrażeń ekran zbryzga się krwią, po zatruciu – pokrywa się w zielonkawą mgiełką. Wreszcie stan krytyczny – wykrwawienie – symbolizuje czarno-biała wizja świata.

Problem w tym jednak, że proste leczenie – postrzałów, złamań, zatruc – trwa

tu z konieczności kilka chwil. A im częściej się przytrafia, tym skuteczniej niweczy wrażenie wiarygodności świata.

Podobnej jakości, jak wskaźniki kondycji, są komunikaty wskazujące na słabnącą psychę bohatera. Najbardziej powszechnym jest rozmywanie się, rozplywanie obrazu. Temu towarzyszy zwykle spowolnienie czasu (i wyciszenie części dźwięków kosztem innych).

Walters zaczyna słyszeć głosy i cierpieć na halucynacje. Zdarza mu się widzieć wspomnienia rozmówców lub patrzeć oczami śledzącej go istoty. To wszystko dodatkowo wsparte jest reżyserskimi trikami filmowymi, jak choćby wykorzystaniem nagłych, niespodziewanych najazdów kamer na któryś z makabrycznych szczegółów, np. twarz wisielca. Dodatkowo Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth również, jak FEAR, ma swoją małą niewinną dziewczynkę. I tyle tylko, że ta tutaj jest znacznie, znacznie bardziej przerażająca. Wszystko to razem sprawia, że gracz, tak jak jego bohater, rzeczywiście ociera się o szaleństwo.

Hearfirst

Świat Mitologii Cthulhu w Dark Corners of the Earth tworzony jest w oparciu o autorską technologię

są zwykłe bardzo szczegółowe (czasem aż nazbyt – płomienie świec w nieodwiedzanej od lat krypcie to jakby o jeden efekt za dużo). Służą im także wszechobecny w grze mrok. Jest gęsty i lepki, wypełnia każdą dostępną przestrzeń, sprawia, że zaczynamy obawiać się tego, co może czaić się tuż poza granicami wzroku. Niewątpliwym bohaterem jest też wreszcie muzyka (organy kościelne i sekcja rytmiczna) i naturalnie znakomite dźwięki – od głosów, po palbę.

Mogło być lepiej

Niestety, mimo tych wszystkich wyjątkowych rozwiązań nie mogę oprzeć się wrażeniu, że Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth mogła być grą znacznie lepszą, niż jest w tej chwili. Zbyt wiele w niej elementów dyskusyjnych. Nie może np. podobać się skutecznie niweczące – znów – nastrój standardowe dla shooterów umieszczenie na ekranie broni wraz z kawałkiem ramienia. Problem w tym, że zbyt często (z racji niezbyt błyskotliwej AI) przeciwnicy nie zauważają Waltersa, nawet gdy ten – pozornie – wciska im lufę karabinu w krocze. Przedziwnie w tej sytuacji wygląda także wspinanie się po drabinkach i przekradanie się po belkach. Zdecydowanie lepiej sprawdzałyby się tu „świadomość ciała”, do której przekonały nas Thief: Deadly Shadows i Chronicles of Riddick.

Drugim ze znaczących mankamentów jest przyjęcie, że każdemu sprawdzanemu przedmiotowi towarzyszy słowny komentarz Waltersa. W tym przypadku stanowią one problem dlatego, że wygłaszane

CTHULHU W GRACH

Alone in the Dark

Niewielu wie, że najstarszy survival horror – Alone in the Dark – miał być początkowo grą bazującą w całości na Mitologii Cthulhu. W tym właśnie celu Infogrames nabyło licencję na wykorzystanie elementów twórczości H.P. Lovecrafta. Koniec końców okazało się jednak, że z tego pierwotnego pomysłu pozostało niewiele. Niestety, żadna kolejna gra serii nie miała nic wspólnego z Mitami...



Shadow of the Comet

Klasyczna przygodówka point'n'click – w Stanach Zjednoczonych wydana pod tytułem Call of Cthulhu: Shadow of the Comet. Jej akcja toczyła się w znanym już nam Innsmouth w roku kolejnego pojawienia się komety Halleya. Uznawana – dotąd – za najlepszą grę komputerową osadzoną w rzeczywistości Mitologii Cthulhu.



Prisoner of Ice

Historia „Wieżnia lodu” w Niemczech wydana została z nadtytułem Call of Cthulhu. Przez miłośników gier adventure uznana za zbyt prostą i zbyt krótką, przez wielbicieli grozy – za jedną z najlepszych gier serwujących. Prisoner of Ice był też autentycznie przełomowy – prosty interfejs i znakomita jak na swoje czasy oprawa (te speechy!) sprawiły, że po dziś dzień nazwę Necronomicon wymawiamy z niemieckim akcentem.



Początek świetny, potem już gorzej.

Hearfirst. Tęże ślady bardzo długiego procesu twórczego, jaki przeżyła gra, i znacznie bliżej jej do Thief: Deadly Shadows niż Obliviona. Nie oznacza to jednak, że jest zła – przeciwnie: udanie służy nadzwyczajnemu efektowi rozbicia bariery pomiędzy graczem a jego bohaterem. Lokacje

są za każdym razem jednakowo beznamiętnym tonem, co raz jeszcze destrukcyjnie wpływa na nastrój. Wyobraźcie sobie – bohater skrada się w ciemności patrolowanej przez uzbrojonych półludzi, przypadkiem natrafia ręką na niewidoczny w mroku chłodny, śliski, najwyraźniej organiczny przedmiot. Spokojny, może nawet lekko znużony głos zamiast podświadomie oczekiwanego wrzasku przerażenia jest jakby nie na miejscu. Co gorsza zdaje się jeszcze dziwniejszy i jeszcze mniej naturalny, gdy zostaje ostro skontrastowany z chrapliwym przerażonym szepem, jaki wydobywa z siebie Walters już w oddech później.

Pozostałe zarzuty to już raczej skutek wieoletniej gry w papierowe role-playing „Zew Cthulhu”. Może dlatego nie podoba mi się, że efekty szoku związanego z utratą poczytalności są chwilowe i jakby nieco przypadkowe. Nie podoba mi się też brak czarów – a te przecież idealnie wyjaśniałyby błyskawiczne zdrowienie naszego bohatera (nawet kosztem ewentualnej dalszej utraty poczytalności). Ostatnim poważnym jest konieczność walki ze znaczącymi stworami wprost z Mitologii Cthulhu. Uważam, że znacznie lepsze dla gry byłoby przyjęcie taktyki z Thief: The Dark Project, gdzie starcie z Tricksterem było czymś więcej niż wymianą ognia – było zwieńczeniem całego procesu niebezpiecznych przygotowań. Takie rozwiązanie zresztą znacznie, znacznie lepiej pasuje do lovecraftowskiej wizji świata...

Tym niemniej

Tak jednak czy inaczej Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth to znakomity przykład, jak łatwo można stracić to, co tak trudno było zdobyć wcześniej. W pierwszej części gry jest niemal idealnym survival horrorem – z niezwykłym, wręcz gęstym klimatem grozy i zaszczucia. W drugiej jednak, kiedy zaczyna się bazowanie na przedmiotach, zamiast umiejętności, zmienia się w udziwnionego shootera w nadzwyczaj mrocznych lokacjach.

Szkoda tym większa, że trapienemu ostatnio poważnymi problemami finansowymi Hearfirst może być odmówiona szansa odkupienia swych błędów i mocno niedoskonałą Dark Corners of the Earth na zawsze zostanie tworem wyjątkowym, a tym samym – jedynym. [CDA]



PODSUMOWANIE

- nastrój opowiadania Lovecrafta
- efekty audiowizualne zranień i szaleństwa
- klimat znika, gdy pojawia się...
- ...broń palna
- stoicki spokój bohatera



Ambitny glina, idzie na „czotówkę”.

PRODUCENT: EA GAMES
DYSTRYBUTOR: EA POLSKA
CENA: 139 ZŁ
WWW.EA.COM

WIN XP
PROCESSOR: 800 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

PEPIN KROOTKI | DEKADA PRZEBOJU

COMMAND & CONQUER THE FIRST DECADE

Gdyby ktoś powiedział mi, że od premiery pierwszego C&C minęło już 10 lat, nie dałbym mu wiary. Przecież zdaje się, jakby to było wczoraj! Niemniej arytmetyka jest nieubłagana i należy ogłosić wszem i wobec – C&C to jedna z najdłużej istniejących serii gier komputerowych.

The First Decade jest zestawem wszystkich 12 części C&C (licząc wraz z dodatkowymi pakietami misji), jakie do tej pory ujrzały światło dzienne. Zapakowana w gustowne pudełko, wraz z plakatem oraz DVD zawierającym filmowe atrakcje, sprawia niewątpliwie wrażenie edycji kolekcjonerskiej. Kompilacja ta każdemu gronowi graczy zapewni odmienne doznania. Weteranom cyklu z pewnością leżka się w oku zakręci ze wzruszenia, gdy ponownie zanurkują w świecie znanym z młodości. Świeżo upieczeni posiadacze piecyków będą natomiast zaskokowani, jak daleką drogę przeszły RTS-y, zanim osiągnęły dzisiejszy poziom wyrafinowania tak w sferze audiowizualnej, jak i mechanizmów rozgrywki.

Perrrrridia!

Zanim jednak rozłożymy na łopatki wirtualne regimenty n-pla, zostaniemy brutalnie przeczołgani przez program instalacyjny – jedyne w swoim rodzaju arcydzieło perfidii, zasługujące na uhonorowanie specjalną nagrodą „człowieku, nie irytuj się”. Zmyślna ta aplikacja zażąda od nas wpisania jeden pod drugim kodów zabezpieczających (czyli mówiąc swojsko „seriali”) odnoszących się do poszczególnych tytułów i dodatków, a jest tego razem... **około 130 cyfr i liter (sic!!!)**. I spróbuj tu się nie pomylić! Czy nie można było zastąpić kilku numerów jednym nowym, odnoszącym się do całego pakietu? Ależ owszem, tyle że miast „zastąpić” wklepywanie sześciu seriali jednym, postanowiono „dodać” jeszcze jeden całociowy klucz do pozostałych... Placz i zgrzytanie zębów.

Wspomnę naczelnemu, żeby mi to doliczył do wierszówki, wszakże nie godzi się za darmość strzępić klawiatury. :)

DVD od kuchni

Szczęśliwie druga płyta DVD nie sprawia najmniejszego kłopotu. Można ją odtworzyć także bez komputera, umieściwszy w zwykłym odtwarzaczu podłączonym do telewizora. Niestety dostępna jest wyłącznie oryginalna, angielska wersja językowa, ale jeśli nie władasz mową Wyspiarzy i tak niewiele tracisz. Opowieść o cyklu C&C utrzymana jest w konwencji popularnych produkcji ukazujących od kuchni proces kręcenia hollywoodzkich produkcyjniaków, a będących w istocie jednym z elementów kampanii promocyjnej. Migawki z gry przeplatają się rytmicznie z fragmentami wywiadów (gadające głowy) z fanami i autorami, zaś agresywny montaż stara się wprowadzić odrobinkę dynamiki tam, gdzie jej nie ma. Co chwila bombardowani jesteśmy stwierdzeniami w rodzaju: „od samego początku w zespole panowało przekonanie, że pracujemy nad czymś wielkim i wyjątkowym”, „przy tworzeniu C&C świetnie się bawiliśmy”,

„znakomicie się nam współpracowało”, „zarabiam na życie poprzez zabawę” (w Stanach przecież nikt nie przyzna otwarcie, że praca na planie filmowym lub programowanie gier to ciężka harówka). Dyrdymały te wykrzykiwane są z uśmiechem, przekonaniem i entuzjazmem wskazującym na zażycie końskiej dawki Prozacu. W morzu komentarzów łatwo przeoczyć, że tak naprawdę gros wypowiadających się osób to młoda ekipa pracująca nad Generals, bowiem ze starej gwardii, jaka wydała pierwszego C&C, ostał się już tylko Louis Castle...

Trochę historii

C&C wyznaczyło zupełnie nową jakość komputerowej rozgrywki – wcześniej nikt nie zrobił czegoś podobnego. (*) Wszystkie najnowsze osiągnięcia w tej dziedzinie połą-



Pierwsza misja GDI, scena lądowania na plaży – dla historii gier nie mniej ważna od tej z „Szeregowca Ryana”, choć trupów zdecydowanie mniej.



Krótkie kalendarium C&C:

Command & Conquer (1995 r.) Dodatek z misjami
Command & Conquer: Covert Operations (1996 r.) Narodziny legendy. Zaden następny C&C nie był równie przełomowy i klimatyczny.

Command & Conquer Red Alert (1996 r.) Dodatek z misjami
Command & Conquer Red Alert: Counter-Strike (1997 r.) Dodatek z misjami

Command & Conquer Red Alert: The Aftermath (1997 r.) Oparty na lekko ulepszonym engine'ie Red Alert miał być początkowo następnym dodatkiem z misjami do C&C. Projekt stał się wkrótce tak rozbudowany, że postanowiono wydać go jako następną część cyklu. Akcję osadzono w realiach alternatywnej historii II wojny światowej potwierdzających tezę Suworowa, że Hitler był

tylko drobnym rzeźmieszkim w czasach Stalina.

Command & Conquer Tiberian Sun (1999 r.) Dodatek z misjami
Command & Conquer Tiberian Sun: Firestorm (2000 r.) Powracają zmagania GDI i NOD, tym razem w dość futurystycznej konwencji. Nowy, ukazujący pole walki w izometrycznym rzucie engine

okazał się porażką ze względu na zatrwającą pikselozę.

Command & Conquer Red Alert 2 (2000 r.) Dodatek z misjami
Command & Conquer Red Alert 2 Yuri's Revenge (2001 r.) Druga część RA rzucała nas w sam środek zimnowojennej konfrontacji, nagle przerażającej się w gorącą. Dopracowany engine Tiberian Sun

nie prosił się już o wiązankę przekleństw, zabawę umilały świetnej jakości przerywniki filmowe. Pewne zastrzeżenia budził jedynie kiczowaty (moim skromnym zdaniem) design jednostek.

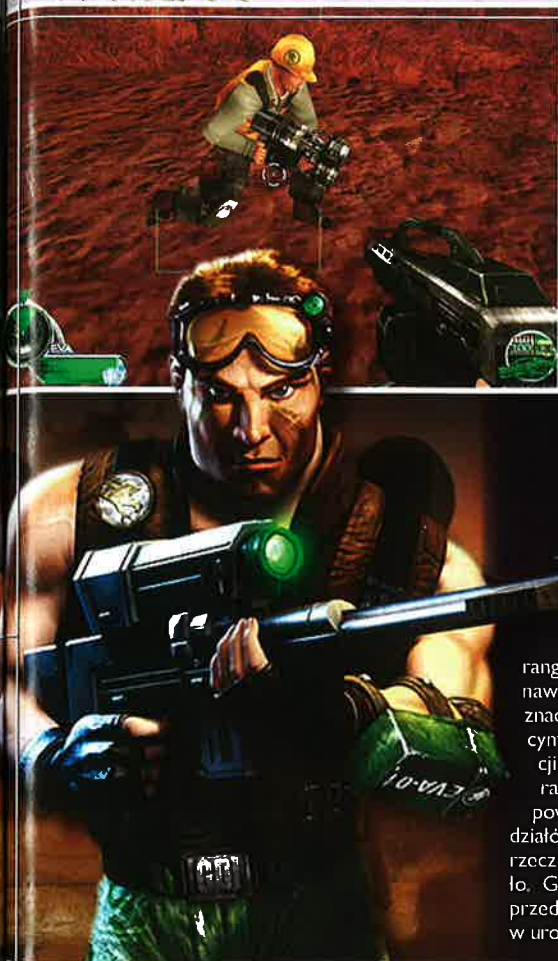
Command & Conquer Renegade (2002 r.) Jedyna część cyklu utrzymana w konwencji FPS. Głównym bohaterem był „Commando”, facet, który w „jedyne” miał

zaledwie sześć pikseli wzrostu, ale za to odłotową osobowość (usłyszawszy jak palący cygaro osiłek krzyczy 'I've got a present for ya!', mogliśmy być pewni, że właśnie niesie dla nas pakunek C4 z tykającym licznikiem).

Command & Conquer Generals (2003 r.) **Command & Conquer Generals: Zero Hour (2003 r.)** Eee... to było tak niedawno, że chyba jeszcze pamiętacie?



My ładujemy potrójnie – 12 pancernych i 3 psy!

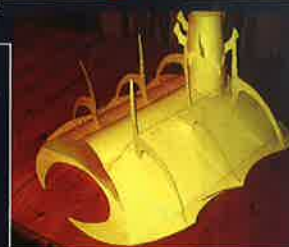


czono w jednej grze. Zastosowano nowe medium (CD-ROM), nowy typ rozgrywki oraz kolorowe filmiki z prawdziwymi aktorami wyświetlane w trybie pełnoekranowym. W tle przygrywała wysokiej jakości ścieżka dźwiękowa. Można powiedzieć, że była to jedna z pierwszych multimedialnych gier z prawdziwego zdarzenia. Nawet program instalacyjny dystansował konkurencję o całe lata świetlne, stanowiąc płynne wprowadzenie do świata gry. Co jeszcze istotniejsze, całość działała płynnie na dostępnych wówczas konfiguracjach – choć teoretycznie nie powinna!

Po latach „jedyńka” nie wywołuje już takich emocji jak kiedyś. Gdy grałem w nią w 1996 r., do rangi epokowego odkrycia urastała każda, nawet najbardziej prozaiczna sprawa: znaczki przy jednostkach ze zmieniającym kolor paskiem życia, sposób produkcji z wykorzystaniem bocznego panelu, radar, możliwość wezwania wsparcia powietrznego, sposób grupowania oddziałów i wydawania im rozkazów. Dziś, rzecz jasna, wszystko to nam spowszedniało. Grafika „jedyńki” sprawia wrażenie przedpotopowej, mimo że nie działa już w uroczym i romantycznej rozdzielczości

Maniactwo :)

Autorom C&C udało się stworzyć nie tylko znakomity model rozgrywki w czasie rzeczywistym i olśniewającą oprawę, lecz również przekonujący i wciągający świat, który wkrótce zafascynował graczy na całym globie. Wykorzystano sprawdzoną formułę zmagania dobra ze złem, reprezentowanych tu przez wzorowany na NATO i instytucjach Zachodu Global Defence Initiative (prawy, ale przez to odrobinę nudny i banalny) oraz organizację terrorystyczną Bractwo NOD (kierowaną przez zepsutego do szpiku kości fanatycznego przywódcę, lecz dzięki temu fascynującą, jak tylko może pociągać zło). Nic dziwnego, że część fanów zaczęła się identyfikować z C&C tak jak inni z uniwersum Śródziemia czy Gwiezdnych Wojen. Jeden pomyleniec ogromnym nakładem pracy skonstruował nawet obudowę do komputera na podobieństwo „Świątyni NOD”, jednego z budynków występujących w pierwszym C&C. Cudo to możecie obejrzeć na zdjęciu u góry, zaś po pełną dokumentację fotograficzną procesu konstrukcji zapraszam na stronę forum: <http://forums.bit-tech.net/showthread.php?t=97347>.



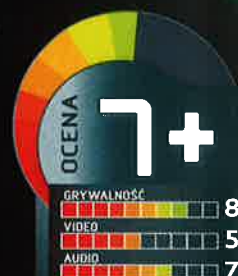
320 x 240 pikseli (została przystosowana do standardu hi-res z Red Alert, czyli w praktyce trochę poniżej 640 x 480). Nawet w prerenderowanych na niegdyśjszych stacjach roboczych animowanych scenkach filmowych oglądaliśmy obrazy po wielokroć brzydsze niż generowane w czasie rzeczywistym przez współczesne karty graficzne. Powiem wprost – na siedemnastocalowym monitorze pikseloza daje

Coś dla zapalonych maniaków C&C!

o sobie znać naprawdę boleśnie (mniej wrażliwi na tym punkcie z trudem powstrzymają odruch wymiotny).

Niezaprzeczalną zaletą The First Decade jest kompatybilność z nowoczesnym sprzętem. Wszystkie, nawet najstarsze gry z serii, można teraz bez problemu uruchomić pod Window XP Engine „jedyńki” został przystosowany do pracy w tym środowisku i zdaje się, że aby to osiągnąć, dokonano konwersji „jedyńki” z PSX (zdradzają to ikony konstrukcji jednostek, zupełnie inne niż kiedyś na PC). Mimo to podczas grania w pierwszą część lepiej wyłączyć zbędne programy działające w tle. Paradoksalnie mimo nieświeżej oprawy, jeżeli idzie o miód z gry, C&C i Red Alert dla wiernego fana serii postarzały się tylko nieznacznie. Nie można tego powiedzieć o Renegade, który jako strzelanina FPS stracił już sporo na aktualności. Poza tym wyjątkiem magia C&C działa nadal i rad jestem niezmiernie, że dane mi było raz jeszcze jej posmakować. [CDA]

(*) Chociaż dla wielu graczy pierwszym prawdziwym RTS-em był Dune II, moim zdaniem, miał on jeszcze zbyt wiele ograniczeń i nie do końca zadowalającą grafikę. W Warcraft natomiast brakowało wartkiej akcji. Dopiero C&C łączyła multimedialną oprawę z galopującą jak szalona akcją i charakterystyczną dla RTS-ów rozgrywką.



PODSUMOWANIE

- + wszystkie części i dodatki C&C w jednym pakiecie
- + chodzi pod Win XP
- uciążliwa instalacja
- nie najwyższych lotów zawartość Bonus DVD

Z MOSKWY PO BERLIN

PRODUCENT: MONTE CRISTO
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 69,90 ZŁ
WWW.MONTECRISTOGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

1944: BITWA W ARDENACH

PRODUCENT: MONTE CRISTO
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 29,90 ZŁ
WWW.MONTECRISTOGAMES.COM

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB



ELD | O JEDEN BERLIN ZA DALEKO

Z MOSKWY PO BERLIN VS. 1944: BITWA W ARDENACH

Żabojady z Monte Cristo Games uparcie walczą o temat II wojny światowej w konwencji RTS. Na początku było udane Desert Rats vs. Afrika Korps, później mniej udane D-Day, a niedawno ukazały się dwa kolejne tytuły spod znaku Monte Cristo – 1944: Bitwa w Ardenach oraz Z Moskwy Po Berlin.



Bitwa w Ardenach

(angielski tytuł 1944: Battle of the Bulge) i Z Moskwy Po Berlin ukazały się w odstępie półrocznym. (Jeśli pytaacie, dlaczego Ardeny pojawiają się u nas teraz, odpowiedź brzmi – ponieważ nie dostaliśmy tej gry od polskiego dystrybutora, ale wysepiliśmy od żabojadów. Z poślizgiem.) Z racji niewielkiego odstępu czasowego i pewnie z kilku innych względów, te dwie gry są do siebie bliźniaczo podobne. W zasadzie w tytule

tej recenzji „vs.” powinno być zastąpione przez znak równości. Wszystko – począwszy na menuach, a skończywszy na interfejsie – jest identyczne i doprawdy trudno dostrzec jakąś większą różnicę.

Klasyka zamiast pomysłu

Bardzo podobały mi się Pustynne Szczury, bo rzadko się zdarza, aby ertees miał tak rozbudowaną fabułę. Grałem, by poznać dalsze losy bohaterów, a nie tylko po to, by przejść kolejną misję. To spośród tysięcy erteesów jeden z niewielu, jakie warto zapamiętać na dłużej. Właśnie dzięki fabule i filmikom tworzącym klimat. Dlatego do końca nie rozumiem, dlaczego Monte Cristo poszło na łatwiznę i dziś taśmowo produkuje kolejne, średniawie erteesy. Moim zdaniem,

strzela sobie tym samym samobóją, bo kto by chciał grać w 1944 czy Moskwę, jeśli można zagrać w dwa razy lepszy Blitzkrieg 2 czy Codename Panzers: Phase II?

Brest = Brześć

To, co różni Ardeny i Moskwę, to – rzecz oczywista – umiejscowienie kampanii. Bitwa w Ardenach rozgrywa się na przełomie 1944-45 roku na granicy belgijsko-niemieckiej. Z Moskwy Po Berlin natomiast rzuca nas na front wschodni. Tu warto wspomnieć o zabawnej rzeczy, jaka przytrafiła się ekipie lokalizującej Moskwę, a mianowicie nasz Brześć występuje jako... Brest.

W przeciwieństwie do Desert Rats obie gry są pozbawione elementów fabularnych,

Z MOSKWY... VS. 1944...



Ta flaga to pewnie po to, żeby alianckie samoloty nie miały wątpliwości, w co strzelają...

Eeee... to bardzo liniowa gra... :)

Dobre maskowanie to połowa sukcesu.



To droga jednokierunkowa, bucie!!!



Z MOSKWI PO BERLIN

nie ma nawet jakiejś ciągłości. (W Ardenach gramy nawet na przemian: raz aliantami, to znowu Niemcami.) Ze statystycznego obowiazku odnotujemy, że w obu grach misji jest po dwadzieścia.

Samo się gra

Jednak problem z obiema grami nie leży w tym, że zostały one pozabawione tego, co najlepsze było w Desert Rats vs. Afrika Korps, czyli

Podobne do siebie i niezbyt ciekawe. Raczej tylko dla wyposzczonych fanów.

blaskotliwej fabuły i klimatu. Najgorsze jest to, że jako klon klasycznego erteesa, jak chociażby Blitzkriega, prezentują dużo niższy poziom od swego wzorca. W zasadzie z dwóch powodów. Pierwszym z nich jest konstrukcja misji. Niby jakoś specjalnie nie odbiegają one od starego, dobrego Blitzkriega. Dostać się do punktu X, zdobyć go, później utrzymać. Jednak to wszystko budzi mniej więcej takie emocje jak oglądanie tyżniarstwa figurowego. Nudne jest zwłaszcza bronienie zdobytych pozycji. Przez kilkanaście minut nic się dzieje lub jesteśmy nekani flegmatycz-

nymi atakami. Raz doszło nawet do zabawnej sytuacji, w której – znużony patrzeniem w ekran, na którym nic się nie działo – polałem sobie popatrzyć, w co gra gem. Kiedy po kilku minutach wróciłem do kompa, okazało się, że... misja została zakończona pełnym sukcesem. Chłopaki miały z czego żartować przez resztę dnia. Mnie jednak do śmiechu nie było.

Zaklinuj się

Mój drugi problem z tymi grami to słabe AI komputera, a raczej algorytmy poruszania się z punktu A do punktu B. Jeśli nie chcemy, by któraś z naszych jednostek zginęła gdzieś po drodze, trzeba ją pilnować. Pół biedy, jeśli jednostka zaklinuje się np. na drzewie, gorzej, jak mi się zdarzało, gdy czołg wpadnie do wody. Problemów z AI jest sporo, nawet przejechanie mostu stanowi nieraz kłopot. Zbaczenie z trasy, wybieranie przez komputer idiotycznej marszruty jest tym bardziej uciążliwe, że w 1944 nie brakuje pól minowych czy innych pułapek. Skutek jest zatem łatwy do przewidzenia.

Taktyka „na zerga”

Bezsensowne poruszanie się jednostek potęguje też fakt braku możliwości ustawienia oddziału w formację. Ustawiać sobie możemy co najwyżej manualnie, klikając jednostkę i bawiąc się w ucznia kursu na prawo jazdy próbującego zaparkować. Skutkiem słabego AI jest zatem taktyka, a jedyna dostępna jej forma to „zergowanie”. Jeśli nie możemy ustawić jednostek w formację, jeśli gubią się one po drodze, to jak inaczej walczyć? Jedynie, co można zrobić, to rzucić jednostki do przodu na pałę.

Po trafieniu przez pocisk kumulacyjny, załoga się zagotowała (ze złości).



Z MOSKWI PO BERLIN

Z pistoletem na czołg

Również do realiów mogłoby się doczepić maniacy II wojny światowej. Z jednej strony niejeden czołg potrafi przyjąć na siebie masę wysokokalibrowego żelastwa (także z dział ppanc), z drugiej ten sam czołg może zostać łatwo zniszczony przez piechotę uzbrojoną w pistolety maszynowe. Dobrze przynajmniej, że okopane jednostki są w stanie przyjąć na siebie więcej...

Na zbliżeniu

Dlatego chyba najbardziej udaną rzeczą w obu grach jest grafika. Silnik, który powstał przy okazji Desert Rats vs. Afrika Korps, w dalszym ciągu daje radę. Mapy wyglądają całkiem ładnie. Jeśli chodzi o jednostki, dobrze prezentują się czołgi, gorzej z wyglądem i animacją piechoty, ale da się na nią patrzeć. Całkiem fajnie gra wygląda, gdy zbliżymy kamerę. Pochwalić należy też sporą interakcję z otoczeniem. Budynki, płoty, mniejsze drzewa – to wszystko możemy zniszczyć.

Dla masochistów

Trudno z czystym sercem polecać komuś najnowsze produkty Monte Cristo. Już lepiej sięgnąć po Desert Rats vs. Afrika Korps, ewentualnie po D-Day. Jeśli oczywiście jeszcze w nie nie graliśmy. W innym przypadku możemy podjąć ryzyko na własną odpowiedzialność. Ja Moskwę i Ardeny wolę ominąć szerokim łukiem.

PS Obie gry są tak podobne, że szczerze mówiąc uważam, iż jedna stopka i jedna ocena im w pełni wystarczy. Ardeny są jednak aż o połowę tańsze. Pewnie dlatego, że o pół roku starsze. [GDA]

Uważaj tankując

Niemiecka ofensywa na przełomie 1944-45 roku była łobędzim śpiewem Wehrmachtu, ostatnią ofensywą armii niemieckiej. Kto wie, jakby się ona zakończyła, gdyby Niemcy zadbali o wszystkie szczegóły. W początkowej fazie bitwy udało się Niemcom przerzucić na tyły sił sprzymierzonych oddziały dywersantów (znających angielski, w pełnym alianckim rynsztunku – choć z braku sprawnych Shermanów użyto ucharakteryzowanych – z grubszą – Panter), które wprowadziły tam sporo zamieszania.

Anegdota mówi, że alianci zorientowali się „co jest grane” w momencie, gdy taki oddział zatrzymał się by zatankować paliwo do jeepów. Przebrany niemiecki oficer odezwał się do szeregowca obsługującego stację benzynową „petrol please”. Biedak nie wiedział, że w USA mówi się „gas”, a nie „petrol” oraz, że Amerykanin nigdy nie użyłby w takiej sytuacji słowa „please” czyli „proszę”.



Z MOSKWI PO BERLIN



Powiemy wam prosto z mostu - teraz to się wkurzyliśmy! To ma być rosyjska gościnność?!

Z MOSKWI PO BERLIN

OCENA 6

GRYwalność 6
VIDEO 7
AUDIO 7

PODSUMOWANIE

- grafika dalej dobra
- pograć się da
- cena Ardenów
- słabe AI
- wtórne
- zero sensownej taktyki
- nuudy w sumie

PRODUCENT: UBISOFT
DYSTRYBUTOR: CENEGA
CENA: 99,99 ZŁ
WWW.CENEGA.PL

WIN 2K/XP
PROCESSOR: 1 GHZ
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB (Z OBSŁUGĄ SHADERÓW)

CORMAC | POLONIZACJA GODNA KSIĘCIA

PRINCE OF PERSIA DWA TRONY

Przez pewien czas nie byłem pewien, jak ustosunkować się do faktu, iż Cenega zlokalizowała nowego PoPa w całości. Z jednej strony nie lubię dubbingu, z drugiej zaś polscy lektorzy świetnie się spisali.

Początkowo byłem brakiem głosu pani Bellucci jako Kaileeny/narratorki straszliwie rozczarowany. Dość szybko jednak pogodziłem się z faktem, że zamiast TEGO seksownego głosu jest inny seksowny głos, bardzo dla ucha przyjemny. A potem dotarło do mnie, że przecież Bellucci już w tej części głosu nie podkładała – padł ostatni argument, by boryać się na polonizację Dwa Tronów. Książę, jego mroczne alter ego i Farah zabrzmieli po naszymu bardzo dobrze. Lektorzy grają, a nie tylko odczytują kwestie z kartki – słychać złość, ironię, smutek. Polskie nagrania prezentują się naprawdę zawodowo. Może nawet kręciłbym teraz nosem na oryginalną wersję.

Można się momentami przyklepić do tłumaczenia tekstów w grze, aczkolwiek chodzi tu nie o przekłady dialogów czy narracji, tylko o różne niezręczności w samouczkowych podpowiedziach. Fragmenty, takie jak „wykonując trzymanie [B7]” czy też „wędrówanie po drabinie” brzmią kuriozalnie, ale na odbiór gry wpływu nie mają. Dużo bardziej rzuca się natomiast w oczy błąd na ekranie zapisu – na pytanie o chęć zasygnalizowania możemy odpowiedzieć „Tak” lub „No”. Jedno z nagrań jest ucięte – nie zmieściło się w cutscence. Podpisów podczas dialogów nie ma, więc na tym skończymy omawianie spolszczenia samej gry.

W instrukcji nie znalazłem nic, z czego można by sobie drzeć łacha. Ot, zrobiono kilka literówek, w dwóch miejscach pozostawiono „toward column” zamiast „w stronę kolumny”, wymieniono nieistniejącą opcję włączenia podpisów, posadzono popularny pleonazm, przed którym panie od polskiego przestrzegają dzieci w podstawówce („okres czasu”),



MOŻESZ TERAZ PRZEWRAĆ SVOICH WROGÓW WICTIRAMI PIASKU



wykazano w pewnych okolicznościach brak zdecydowania odnośnie stawiania/niestawiania kropek i najwyraźniej pomyłono jeden śródtytuł. Tłumaczenie jest miejscami nieco drewniane (np. „Gotowe do rozbicia” – tytuł fragmentu o obiektach, które można niszczyć).

W ogólnym rozrachunku jakości tej polonizacji trzeba Cenedze pogratulować. Mam nadzieję, że wydawca utrzyma loty na tym wysokim poziomie. **[CDA]**

OCENA
9
PODSUMOWANIE
+ świetna praca lektorów
+ dobre tłumaczenie
- parę drobniaków w samej grze
- i nieco więcej w instrukcji
OCENA GRY: 9

PRODUCENT: LUCASARTS
DYSTRYBUTOR: LEM
CENA: 99,99 ZŁ
WWW.LEM.COM.PL
WIN 2K/XP
PROCESSOR: 2 GHZ
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB (GEFORCE 4 LUB LEPSZA)

GHOST | JA SEM TWÓJ TATINEK, LUKU :)

STAR WARS EMPIRE AT WAR

Prawdę mówiąc, do polonizacji tej gry podchodziłem z pewną dozą ostrożności.

Oprócz klasycznie stosowanych napisów pojawił się też dubbing. W tym przypadku podłożono głosy pod kultowych bohaterów znanych wszystkim fanom Star Wars i nie tylko. Mam tu na myśli Lorda Vadera, Han Solo, C-3PO, Mon Mothmę czy Obi-Wana.

Oczywiście spodziewałem się, że polskie głosy będą inne i trudno będzie im upodobnić się do aktorów odgrywających te role oryginalnie. Nie spodziewałem się natomiast, że mimo tej inności polskie głosy tak dobrze wpasują się w charaktery poszczególnych postaci. Co prawda, jest to pewnie kwestia gustu, ale generalnie pasowała mi większość z nich. Może tylko Han Solo był za mało zawiadziaki, ale to tylko szczegół.

Część tekstowa zarówno samej gry, jak i instrukcji jest przetłumaczona bardzo dobrze. Nie dopatrzyłem się ani błędów językowych, ani literówek czy błędów merytorycznych. Jeśli miałbym się do czegoś przyklepić, wskazałbym dwie rzeczy. Jedną to wymowa nazw pewnych planet. Choć co do tego nie ma zgody nawet wśród fanów. Drugą to mały błąd techniczny. Otóż czasem źle dopasowano czasy wygłaszania kwestii. W paru miejscach zdarzyło się, że wypowiedź postaci nagle urywała się i szła następna. Chyba najzabawniej to zabrzmiało, kiedy C-3PO powiedział coś w stylu: „Dobrze czuć się”, zamiast „Dobrze czuć się potrzebny”. Generalnie firma LEM może być dumna z tej polonizacji. Jej poziom jest bardzo wysoki i pozytywnie mnie zaskoczył. **[CDA]**

OCENA
9
PODSUMOWANIE
+ całość polonizacji
+ dobrze dobrani lektorzy
- drobne błędy synchronizacji kwestii mówionych
- nie każdy jednak lubi dubbing
OCENA GRY: 8+



PRODUCENT: CODEMASTERS
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
TOCA3.GRAM.PL

WIN 98SE/ME/2K/XP
PROCESOR: 1,5 GHz
RAM: 512 MB
GRAFIKA RAM: 32 MB

TIGES | TU RZĄDZI RYK SILNIKA

TOCA RACE DRIVER 3

„Trasy coś mało urozmaicone”. :)

Jak wiadomo, typowy redaktor CDA obudzony o północy podaje liczbę dni do deadline'u. Ja natomiast podaję numer rejestracyjny samochodu, kolejność i kąt wyprzedzenia zapłonu. Nic więc dziwnego, że zostałem wybrany przez JW Naczelnego do oceny polonizacji najnowszej odsłony TRD.

SILA DOCISKU

Sila docisku powstaje w wyniku opływania karoserii samochodu przez powietrze. Większa sila docisku zwiększa tarcie i temperaturę opon, co wprowadza spowalnia samochód, lecz wpływa na jego łatwiejszą obsługę. Kluczem do sukcesu jest znalezienie odpowiedniego balansu między zwiększoną przyczepnością a mniejszą prędkością maksymalną.

Destabilizacja równowagi samochodu jadącego po wybojach może spowodować szybki spadek siły docisku, prowadzący do nagłej utraty kontroli nad pojazdem.

WROĆ

Brzmi to bardzo mądrze, tylko szkoda, że nie zawsze sensownie.

Odgłos silnika i po polsku, i po angielsku, i po japońsku brzmi tak samo. Dlatego też w grze do przetłumaczenia została instrukcja, kilka elementów menu oraz głos Ricka, który informuje o sytuacji na torze i pojawia się w filmach pomiędzy wyścigami, aby przedstawić kolejną serię wyścigową. Na początku wszystko wygląda świetnie. **Super metalowe pudełko**, niezły kolorowy papier w instrukcji, polskie napisy w czasie intry. Naprawdę robi to wrażenie.

Jednak szybko pojawił się pierwszy zgrzyt. Przy okazji rajdu dowiedziałem się, że mam słuchać „drugiego kierowcy” (dobrze, że nie zapasowego). Ja wiem, że po angielsku ten z boku nazywa się co-driver, ale po polsku jest to po prostu pilot. Od tej chwili wszystkie zmysły się wyostriły, aby sprawdzić, czy hipoteza, że tłumacz, i owszem, angielski zna, ale polskiej terminologii fachowej już nie, jest prawdziwa. Zacząłem też przglądać dokładnie instrukcję...

I oto, com znalazł

Np. sugeruje ona, że prędkość podawana jest tylko w milach na godzinę – a jednak można ją zmienić na układ metryczny w opcjach. Znalazłem także ciekawe zdanie, które napisał... tłumacz – jako komentarz – i nie zostało ono usunięte. Przy opisie flagi niebieskiej można przeczytać: „Brakuje nazwy flagi czy jest na ilustracji?”. Pozdrowienia dla korekty i osoby redagującej instrukcję. (Co prawda, kiedyś w Polityce, przy nekrologu pewnego naukow-

ca, znalazłem: „profesor [sprawdzić, na jakiej uczelni?], ale tam było dużo tekstu, a tu cała instrukcja za długa nie jest, więc jej dokładne przejście nie powinno być problemem.)

Nie bardzo także rozumiem, co to jest „wydajność paliwowa”. Prawdopodobnie chodzi o zużycie paliwa? Zagadką także pozostaje, w jaki sposób „sprzęgło zwiększa moc użytkownik”. Obręcz podpisana jest jako „koło”, a to właśnie składa się z opony i obręczy (zwaną też czasem z niemiecką felgą). Nie pasowała mi także ilustracja i opis intercoolera (chłodnica międzystopniowa powietrza). Na obrazku jest to rurka, a intercooler tak nie wygląda. (Przy czym tu błąd mógł zostać przeniesiony już z angielskiej wersji.) Wydało mi się także, że tam, gdzie występuje opis problemów wynikłych z „nagrzewania się silnika”, powinno być przegrzewanie. W samochodach wyścigowych (i wszystkich innych w sumie też) odpowiednia, wysoka zresztą, temperatura pracy silnika powinna być osiągnięta jak najszybciej. A dopiero przegrzewanie jest niepożądane.

Ciekawe są też „fotele zwiększające stabilność”. Mam nadzieję, że chodzi tu o stabilność kierowcy, a nie samochodu, choć co owa stabilność prowadzącego wóz ma zmienić w samej grze, to nie wiem. Zabawne natomiast jest „nasiąkanie wodą przez opony” (zrobili je z gąbki?). Chodzi tu pewnie o skuteczność odprowadzenia wody przez bieżnik, bo opis wyraźnie dotyczy aquaplaningu. Przy

takich kwiatkach już mniej rażą „agresywne, wysokooktanowe wyścigi grupowe” czy „unikanie kontaktu z przeszkodami” w czasie wyścigów openwheel. (Naprawdę, długo szukałem jakichś przeszkód na torze i ich nie znalazłem! Bo bandy i samochody konkurencji to przecież nie są przeszkody... Być może w bonusach będzie wyścig Formuły 1 w czasie Wielkiej Pardubickiej?)

I co ja mam biedny teraz zrobić? **Większość polonizacji jest wykonana bardzo dobrze**, tylko że jak już trafi się błąd, to człowieka obeznanego jako tako z tematem od razu zęby boją. Oświadczam więc wszem i wobec, że mimo „wysiłku” tłumacza i tak najważniejszy jest pisk opon i dźwięk silnika. A tu nikt niczego nie popsuł. Zatem mimo stosunkowo niskiej oceny samej polonizacji – gra jest nadal grzechu warta.

PS A czemu tak obniżam ocenę za kilka w sumie nieważnych baboli? Właśnie po to, by takie sprawy nie były traktowane jak „nieważne babole”. Zadaniem polonizatorów jest bowiem znalezienie odpowiednich fachowców i konsultantów, którzy zadają nie tylko o to, by tekst był po polsku, a nie „po polskiemu”, ale też o to, by był to tekst przetłumaczony fachowo. Za niemal 100 zł oczekuję pełnego profesjonalizmu. A nie „drugiego profesjonalizmu o małej wydajności, zwiększającego niestabilność emocjonalną recenzenta”. Rzekłem! (CDA)

SILA DOCISKU



OCENA 6+

PODSUMOWANIE

- większość spolszczenia jest OK
- estetyczne metalowe pudełko
- bezpośrednie tłumaczenie terminów, które mają polskie nazwy
- nieusunięte dopiski tłumacza

OCENA GRY: 9+

PRODUCENT: MICROSOFT
DYSTRYBUTOR: CD PROJEKT
CENA: 99,90 zł
WWW.FABLEGAME.COM

WIN XP
PROCESSOR: 1,4 GHz
RAM: 256 MB
GRAFIKA RAM: 64 MB

GEM | DOBRE SPOLSZCZENIE Dobrej Gry



inaczej jednak instrukcja jest przejrzysta, prawie bezbłędna i bardzo, bardzo atrakcyjna wizualnie.

Fable: Zapomniane opowieści spolonizowano metodą kinową, co oznacza, że przetłumaczono wszystkie teksty pojawiające się w grze. Niestety tylko teksty, więc „monologi” wygłaszane niekiedy przez postacie poboczne oraz Mistrza Gildii nie zostały nawet ruszone. Te pierwsze można jakoś przeboleć, bo tak naprawdę nie wnoszą zbyt wiele do gry, gorzej jest natomiast z tekstami Mistrza Gildii. To dlatego, że rzuca on często przydatnymi wskazówkami.

Kolejnym niedociągnięciem jest mapa wszystkich lokacji, która pozostała taką, jaką ją stworzyli twórcy. Wszystkie nazwy nanesione na niej są w języku angielskim (Bowerstone, Greatwood), natomiast same lokacje w całej grze figurują w języku polskim. Podobny problem to lokalizacja imion postaci na nasz ojczysty język. Tutaj jednak zostało to rozwiązane połowicznie, a nawet 33-procentoicznie. Niektóre imiona są przetłumaczone (Scythe na Kosa, Whisper na Szept), niektóre przetłumaczone w połowie (Jack of Blades na Jack Rzeźnik), niektóre zaś pozostały w swej wersji oryginalnej (Maze czy Lady Gray).

Ogólnie jednak same teksty tłumaczone są przyzwoicie, a nazwy lokacji czy przedmiotów zostały dobrane całkiem zmyślnie i ciekawie. Mówi się, że tłumaczenie może być piękne lub dosłowne. Tutaj tłumacze wybrali tę drugą drogę, nie ryzykując zbyt wiele (prócz może „światlistych” przedmiotów – „światliste spodnie wieśniaka” brzmią... dziwnie – nie lepiej „jasne”?). Maniacy uzbrojenia mogą się też lekko krzywić na np. określanie helmu zbroi płytowej „helmem z kolczugi” – ale ponoć tak było w oryginale...

Na samym końcu wypada wyjaśnić, czym są wspomniane na wstępie dodatki. Pierwszym jest poradnik, a ściślej pełna solucja Fable: Zapomniane Opowieści wykonana równie schludnie jak sama instrukcja.

FABLE: ZAPOMNIANE OPowieści

Nikogo już chyba nie dziwią opóźnienia polskojęzycznych wersji znanych gier. Przyjęło się po prostu, że gra wydana zostaje najpierw w oryginale, a na jej zlokalizowaną edycję zmuszeni jesteśmy czekać. Nie było więc zaskoczenia i tym razem – Fable: Zapomniane Opowieści pojawił się w pięć miesięcy po premierze Fable: The Lost Chapters.

Opóźnienie łagodzi nieco jakość wydania Zapomnianych Opowieści. Na rynku dostępne są dwie ich wersje. Pierwsza, zwykła, składa się z czterech płyt CD, piątej bonusowej, instrukcji oraz poradnika. Dodatkowo istnieje wydanie kolekcjonerskie (tak jakby dodatkowa płyta i poradnik były standardem), dostępne tylko w sklepie CD Projekt powiększone o pudło w kształcie książki (dobry pomysł i co ważne, równie dobrze wykonanie) oraz dwie talie plastikowych kart (po 53) z postaciami z gry. Ot, miły dodatek dla stałych klientów.

O instrukcji złego słowa nie można powiedzieć. Otrzymujemy 32 kolorowe

Fable: Zapomniane Opowieści to kolejna dobra, dobrze spolszczona gra z CD Projektu.

strony oprawione w sztywniejszą okładkę. Na nich znajdziemy dokładny opis sterowania, podstawowych czynności i rozkazów, a nawet elementów interfejsu. Podobać się może podlew na każdej stronie, użycie stylizowanej czcionki oraz inicjałów w tytułach. Najważniejsze jest jednak, że tłumacze uniknęli błędów – najpoważniejszym jest bodaj „oboczność” WSAD-u (gra) z WASD-em (instrukcja) i czwarta strona okładki, na której pojawiła się dodatkowo klawiszologia z nieco innymi nazwami akcji. Tak czy

Drugim – dodatkowa płyta CD z filmami z produkcji, kilkoma grafikami oraz ścieżką muzyczną z gry w formacie audio. To wszystko zaś w cenie około 90 złotych (oscyluje ona między 80 a 100 zł), a więc zupełnie na poziomie!

Nie było więc zaskoczenia, ale i nie było wątpliwości co do ogólnej oceny. Fable: Zapomniane Opowieści to kolejna dobra, dobrze spolszczona gra z CD Projektu. [CDA]

FABLE: ZAPOMNIANE



PODSUMOWANIE

- polonizacja kinowa
- rzetelne tłumaczenie
- bonusy (dodatkowa solucja, płyta audio)
- brak tłumaczenia wskazówek
- niekonsekwencja w tłumaczeniu imion własnych
- oryginalna mapa

OCENA GRY: 8

CYBERSTREFA

Cyberstrefa to wspólna inicjatywa Cybersport.pl i CD-Action. Za jej pośrednictwem chcemy Was informować o nowościach ze świata cybersportu. Czytając Cyberstrefę będziecie na bieżąco z najważniejszymi wydarzeniami ze świata profesjonalnego grania, poznacie największe gwiazdy cybersportu, przeczytacie relacje i newsy z największych imprez krajowych i zagranicznych.

HEYAH CYBERSPORT 2006

REWOLUCJA TRWA!

Po kilku miesiącach przerwy największa liga gier komputerowych w Polsce rusza na nowo! Po zeszłym sezonie, zakończonym efektowną ostateczną rozgrywką na LANie zdecydowano się na powiększenie rozgrywek o trzy gry - Need for Speeda: Most Wanted, Starcrafta Brood War i Quake'a IV. Zrezygnowano natomiast z FIFy 2005, ale dalej będzie można grać w Counter-Strike'a 1.6 i Warcrafta III. Powiększeniu uległa i tak imponująca pula nagród: teraz będzie to **25000 złotych w gotówce i ponad 30000 złotych w sprzęcie komputerowym!** Zapisy trwają nieprzerwanie od początku marca i przez cały czas będą otwarte dla nowych chętnych - a liczba zgłoszeń przekroczyła już 4000. Więcej informacji na stronach www.cybersport.pl lub www.heyah.pl/cybersport.

ROZGRYWKI

Heyah Cybersport to dwa cykle rozgrywek: liga i Puchar. W lidze występuje podział na klasy amatorów i Pro. Klasa amatorów jest dostępna dla każdego gracza, bez względu na poziom umiejętności, ale żeby zagrać w klasie Pro, trzeba wykazać się określoną pozycją i sukcesami w świecie gier. Ligowe gry to Counter-Strike 1.6 i Warcraft III: The Frozen Throne. W Pucharach Heyah Cybersport nie ma żadnych podziałów - chodzi tylko o wyłonienie jednego, najlepszego gracza! Tu można rywalizować w Need for Speedzie Most Wanted, Starcraftcie: Brood War i Quake'u IV.

CYBERSTREFA

to specjalnie miejsce, do którego dostęp uzyskują tylko zarejestrowani użytkownicy www.cybersport.pl. Założenie konta jest bezpłatne, a wszyscy jego posiadacze otrzymują możliwość dostępu do plików i extrasów przeznaczonych tylko dla nich, korzystania z ekskluzywnych promocji

i specjalnych ofert. Subskrybenci Strefy mogą też na bieżąco śledzić wydarzenia w świecie cybersportu za pośrednictwem części newsowej oraz być blisko zawodowych graczy udzielając się na naszym forum.

NAGRODY

Heyah Cybersport daje najwięcej! Jesteśmy rekordzistami w dziedzinie puli nagród przeznaczonej na tego typu rozgrywki w Polsce. W części ligowej dla klasy Pro oraz w Pucharach do podziału jest imponująca suma 25000 złotych, w całości fundowana przez naszego partnera tytularnego - markę Heyah. A wśród amatorów i w Pucharach Heyah Cybersport zostanie oprócz tego rozdzielony wielki wór wysokiej klasy sprzętu komputerowego od naszych sponsorów. Jest o co grać!

FINAŁY NA LANIE!

Podobnie jak w zeszłym roku, także i w tym ostateczna rozgrywka Heyah Cybersport odbędzie się podczas wielkiego lan party, na które zostaną zaproszeni najlepsi gracze wyłonieni w toku fazy online. Tam, w otoczeniu kibiców i atmosfery znanej z wielkich, zachodnich turniejów, polscy gracze będą walczyć o nagrody i tytuły Ligowych Mistrzów Polski w Grach Komputerowych i Puchary Heyah Cybersport!

Przygotował: Lecho

KASA DO PODZIAŁU :D



...: Kolejny sezon ClanBase ...:

Największa liga internetowa w Europie (86 pucharów w 27 grach!) wystartowała właśnie z zapisami do kolejnego, 19. sezonu rozgrywek. Mają one charakter międzynarodowy i są przeznaczone dla graczy i klanów grających w Europie, choć zdarzają się też wyjątki np. USA. Rozgrywki są podzielone na trzy typy: w OpenCupach startować może dosłownie każdy, EuroCupy to swista „liga mistrzów” gier komputerowych, a NationsCup to nic innego, jak internetowe mistrzostwa Europy. W nowym sezonie zobaczymy takie gry, jak Warcraft III, Quake

III i IV, Counter-Strike 1.6 i Source czy bardzo ostatnio popularna Trackmania. Liczymy na sukcesy Polaków!

...: Draco wygrywa TANL ...:

Dobra wiadomość ze sceny StarCrafta. W prestiżowym turnieju Team Areola Nipple League najlepszy okazał się Polak - Krzysztof „Draco” Nalepa! Reprezentujący barwy międzynarodowej zawodowej drużyny Move Your Mouse mieszkanie Bochni pokonał w finale Niemca Mondragona w stosunku 5:2. Gdy po pierwszych trzech grach faworyzowany Niemiec prowadził 2:1, wszystkim wydawało się że losy meczu są już rozstrzygnięte. Ale wtedy Krzysiek przebudził się i w fantastyczny sposób wygrał cztery pojedynki z rzędu. Gratulacje!

...: Holendrzy walczą o ESWC ...:

Kolejne państwa organizują lokalne eliminacje do Electronic Sports World

PRZEGLĄD CYBERSPORTOWY

Cup. Jako jedna z pierwszych swoje kwalifikacje rozegrała Kanada, w kolejce są m.in. Polacy (czerwiec!) i Holendrzy, których reprezentacja zostanie wyłoniona 13 i 14 maja w Scheveningen. W pięciu turniejowych dyscyplinach (CS, Gran Turismo 4, Q4, Trackmania, WIII) zmierzy się kilkuset najlepszych w tym roku holenderskich graczy. Zwycięzcy poszczególnych konkurencji pojadą na francuskie finały, ale już dziś wiadomo że do walki nie stanie uznawany za najlepszego gracza świata Sander „Vo0” Kaasjaeger. Zeszłoroczny rekordzista pod względem wielkości wygranych (\$118000, więcej niż np. najlepszy klan Counter-Strike'a) nie zdecydował się jeszcze rozpocząć treningów w nowej grze 1v1 - Quake'u IV.

...: CPL dociera do Brazylii i Chile ...:

Mimo ostatnich kłopotów finansowych zawiądywana przez Angela Munozę Cyberathlete Professional League nie rezygnuje z ekspansji na nowe teryto-

ria. W ciągu minionych dwóch tygodni organizacja podpisała dwie umowy gwarantujące jej powstanie przedstawicielstw w Brazylii i Chile. Za dbanie o wizerunek i organizowanie eventów pod szyldem CPL w Kraju Kawy odpowiedzialny będzie management znanego klanu Counter-Strike'a - Made In Brazil (MiBR), natomiast w Chile te obowiązki wykonywać będzie ALM Ingenieria (LAN-Z). Nie trzeba dodawać, że brazylijscy i chilijscy gracze mogą teraz liczyć na znacznie więcej ekstra turniejów firmowanych znakiem jakości CPL. A kiedy (i czy w ogóle?) ta karuzela dotrze do Polski?

Więcej ciekawych informacji na:

www.cybersport.pl



CYBERSPORT



PRODUCENT: GABRIEL ENTERTAINMENT
DYSTRYBUTOR: VALUSOFT

WIN 98/ME/2K/XP
PROCESSOR: 3 GHz
RAM: 128 MB
GRAFIKA RAM: 16 MB

WWW.VALUSOFT.COM/PRODUCTS/SUPERSTUNT.HTML

EUGENIUSZ SIEKIERA | SUPER SPECTACULAR CRAP

SUPER STUNT SPECTACULAR

To kara – pomyślałem sobie, gdy odpaliłem Super Stunt Spectacular. Tak, to po prostu musi być kara za wyśmiewanie się z całej tej masy badziewi, które w tytule mają Taxi, a w creditsach członków ekipy Team6.

Widocznie

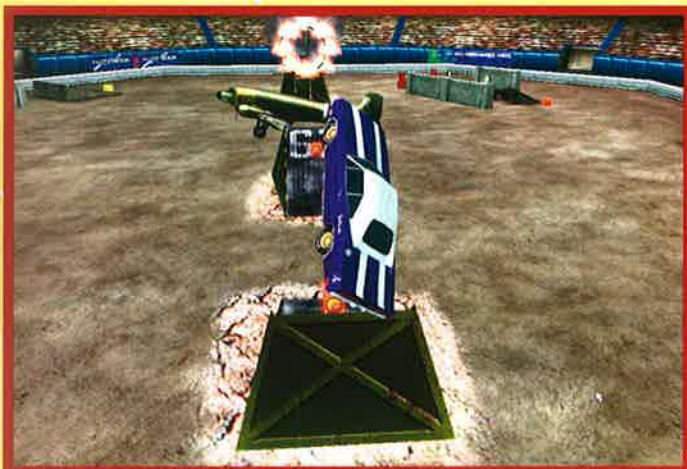
kolesie namówili inne studio, by to stworzyło grę po stokroć gorszą od wyżej wspomnianych. Innego wyjaśnienia nie znajduję. Przecież nie da się przypadkowo zrobić tak dramatycznie dennej gry. To musi być spisek!

Wszystko w tej grze prezentuje poziom zera absolutnego. Wiercie mi lub nie, ale tak mizernej i żalosnej kaszany nie widziałem jeszcze nigdy. Srogie to słowa, szczególnie w ustach faceta, który katował Warszawkę Racera. Ale co tam

jazdów nie nadaje się do niczego. Jedne kręcą bączki przy lekkim naciśnięciu gazu, inne zaś wloką się jak ospałe żółwie i nie są w stanie pokonać większości przeszkód. Ciekawym wielce, jakż się przyświecał cel genialnym twórcom, że wstawiali tu autobus szkolny i tira. Albo byli, za przeproszeniem, zdrowo naćpani, albo – co bardziej prawdopodobne – założyli się z kimś, kto stworzył najbardziej niegrywalną szmirę. Śmiem powiedzieć, że wygrali zakład.

nawet ten 3-gigowy procesor nie wystarczy. Podobnie jak 2 giga RAM-u i 12-potokowa karta graficzna. Nie żartuję! Nawet na takiej konfiguracji gra ma irytującą tendencję do gubienia klatek, przez co nieraz animacja tnie niemiłosiernie. Co ciekawe, już

Gdyby nagradzać największe wpadki programistów, ten potworek zgarnąłby wszystko!



Warszawka. Super Stunt Spectacular w kategorii żenady miażdży nawet takie arcydzieła!

Zły, gorszy, Super Stunt Spectacular

Zasady gry są proste. Mamy małe, zamknięte areny, na których poustawiano rozmaite przeszkody. Naszym jedynym celem jest zebranie wymaganej liczby punktów. Zdobywamy je, wjeżdżając na rampy, lawirując pomiędzy płonącymi beczkami etc. Tyle teorii. W praktyce twórcy tej tragedii mogą się poszczycić stworzeniem najbardziej irytującej gry wszech czasów. Tu już i największy masochista na głódzie się podda, bo w to się grać po prostu nie da. Po zaliczeniu kilku pierwszych zadań z 16 (wow, w sumie cała godzina gry!), jasnym jest, że żalosny początek to nie prima aprilis. Tu wszystko do samego końca zakrawa na niesmaczny żart.

Najgorsze z tego wszystkiego są model jazdy i fizyka. Większość z dostępnych po-

Zobaczyć Super Stunt Spectacular i umrzeć

Muzykę stworzył zapewne średnio rozgarnięty szympans (oszczędności, wszędzie te oszczędności), który w dodatku miał zły dzień. Nie wyobrażam sobie, by jakikolwiek człowiek był w stanie skomponować coś tak doskonale beznadziejnego. Najbardziej prymitywne umc-umc-umc wydaje się przy przypadkowo zapętłonych dźwiękach z Super Stunt Spectacular prawdziwą symfonią.

Grafika to kpina z postępu technologicznego. Zresztą wystarczy spojrzeć na screeny. Przecierasz oczy ze zdumienia? Ja wiem, rozumiem, też tak miałem. Ale uwierz, to nie dowcip. To coś naprawdę tak wygląda! A chcecie się jeszcze pośmiać? Proszę bardzo. Wzdłuż MINIMALNYCH wymagań do gry potrzeba... głęboki wdech... 3 GHz procka!!! A to ci psikus. :) By nie było za dobrze,

po kilku minutach z czeluści mojego kompa dało się słyszeć szum niczym z odkurzacza, co oznaczało jedno – wentylator na procku zaczął pracować na najwyższych obrotach (taka sytuacja zdarza się u mnie piekielnie rzadko, a jeśli już, to po kilku godzinach intensywnego grania). Niech mi ktoś teraz wyjaśni jak 5-letniemu dziecku, bo po prostu w tebie mi się to nie mieści, jakim prawem coś tak szpetnego do tego stopnia obciąża sprzęt?

Gdyby nagradzać największe wpadki programistów, potworek ze studia Gabriel Entertainment wygrałby w cułach. Zresztą, co ja mówię, jakie wpadki. Przecież tak irytującej gry nie da się zrobić na odwal. Do tego trzeba mieć talent. Pozostaje tylko mieć nadzieję, że żaden rodzimy dystrybutor nie wpadnie na szalony plan sprowadzenia tego do Polski. [CDA]

OCENA

G

GRYwalność [] 0
VIDEO [] 0
AUDIO [] 0

PODSUMOWANIE

✦ teraz mogę powiedzieć, że widziałem już wszystko :)

✦ najgorsza gra świata!!!

PRODUCENT: BLACK ISLE STUDIOS
 PREMIERA: GRUDZIEŃ 1999
 WIELKOŚĆ: 4 CD
 WWW.INTERPLAY.COM

WIN 98/ME
 PROCESOR: 266 MHz
 RAM: 64 MB
 GRAFIKA RAM: 4 MB

PAPKIN | PROBABLY THE BEST RPG IN THE WORLD

PLANESCAPE TORMENT

Sam nie wiem, co zbudziło mnie ze snu. Może był to lodowaty wicher wyjący za oknem, a może kłapiące zimno kamiennej płyty, na której przyszło mi leżeć. A może to czyjś skrzekliwy głos? Nie wiem. Nic nie wiem. Nie wiem kim jestem i co tu - czyli gdzie?! - robię.

Są tytuły, z którymi obchodzić się trzeba jak z jajkiem. Których wielkość trzeba odpowiednio podkreślić, zaś najmniejszy błąd kosztować może więcej niż życie, przynajmniej w oczach fanów. Do takich arcydzieł zalicza się niewątpliwie Planescape Torment – **prawdopodobnie najlepszy RPG na świecie**.

Kim jesteś?

Pierwszym zaskoczeniem jest bardzo nietypowy wstęp. Wbrew logice i przyzwyczajeniom nie zaczynamy od stworzenia postaci. Gracz wciela się w tajemniczego mężczyznę, który został dotknięty amnezją. Nie dość, że budzi się w kostnicy, to – trzeba przyznać – że żywego trupa na wskroś przypomina. Szara, pergaminowa skóra, ciało ozdobione przedziwnymi tatuażami i tłuste, pozlepiane włosy opadające na zmęczone oczy. Nie pamięta nawet swego imienia, przez co zwany jest Bezimiennym. Dołącza do niego lewitująca w powietrzu czaszka, zresztą bardzo gadatliwa i niekiedy irytująca.

Kim będziesz?

Choć z początku możemy wołakowi rozdzielić punkty cech, na zmianę profesji czy charakteru wpływają działania podjęte już podczas gry. I tak, aby zostać magiem, nie wystarczy przestawić kilku suwaków w menu. W tej grze musimy zapoznać się z ideologią profesji, jej możliwościami, podjąć różnorodne wyzwania, które ukażą cechy idealnego jej przedstawiciela.

Gdzie będziesz?

Choć system walki w Planescape Torment opiera się na systemie Dungeons & Dragons, próżno szukać tutaj krain Feraunu.

Świat, w którym toczy się gra, to miejsce tak niezwykle, że aby je należycie przybliżyć, trzeba by spisać niejedną księgę. Ulice miasta Sigil zamieszkują ludzie najróżniejszych przekonań i religii. Rozwinęło się kilka frakcji. W sumie możemy dołączyć do piętnastu stronnictw, poznać ich poglądy i metody.

Gra jest zresztą **nietyпова** również ze względu na bohatera, który po śmierci odradza się i którego rany nader szybko się zablizniają. Niebawem okazuje się, że naszym głównym celem jest właśnie **przezwyciężenie kłutwy nieśmiertelności**.

Czy chcesz żyć wiecznie?

Bezimienny postanawia więc odkryć tajemnicę swej przeszłości i trzeba wam wiedzieć, nie boję się użyć tych słów, że **scenariusz przebija wszystko, co widzieliśmy dotąd w grach RPG**. Jest w nim to, co tygrysy lubią najbardziej – zdrada, przyjaźń, miłość (w tym wątek utraconej namiętności, symbolizowany przez zmarłą kochankę naszego bohatera, a raczej jej ducha, który nie może odejść z tego padolu) i moc zaskakujących zwrotów akcji. Szybko pozyskujemy przyjaciół – inteligentnego Dak'kona, buntowniczą Annę, zatraconego w swej potęgze Ignusa, piękną Niesławę, widmowego łaskobójcę Vhailora czy Nordoma – maszynę, która wykrywa portale i którą można, co naprawdę niezwykle, zaprogramować. Każde z nich ma własną historię, której głębią można by obdarować niejedną grę fabularną. Ich tragedie, bo są to niemal w całości postaci bardzo tragiczne, poznajemy wraz z pogłębianiem wiedzy o przeszłości Bezimiennego.



Pogadajmy!

Warto wspomnieć o **świeżych dialogach**. Rozmawiamy często i zdarza się, że przez dłuższy czas gra opiera się na dialogach, nie zaś, jak to ostatnio modne, na dzikiej rzeźni. Co ciekawe, co i rusz natykamy się na opisy zachowań naszego rozmówcy, literacki opis jego spojrzenia, wyglądu czy intonacji głosu. Dodatkowo dodaje to grze książkowego posmaku.

Różności

Tytuł aż tętni sekretami. Sam przeszedłem grę aż trzy razy i pewien jestem, że nie znam wszystkich zakątków i zagadek świata Planescape. Za każdym razem zresztą bawiłem się tak samo znakomicie.

Genialna polonizacja, która była swego czasu dla CDP olbrzymim wyzwaniem i to nie tylko ze względu na ilość tekstu, ale też na specyfikę, nietypowe zwroty i nazwy, została przez graczy ciepło przyjęta. Głosy podłożono wręcz wzorowo, choć niestety słyszemy je trochę za rzadko. Grafika odstaje może od dzisiejszych standardów, ale muzyka wciąż potrafi porwać i powalić na deski.

Czy zagrasz?

Planescape Torment to tytuł i dziś świeży i doskonały. Polecam odkurzyć szafeczkę z grami, bowiem porównywalny rarytas trafia się równie rzadko jak niechrzczone piwo w karczmie.

[CDA]

Karczma „Pod uśmiechniętym Ghulem”
 zaprasza. Danie dnia: nieogolonka.



WWW.FANTASYFLIGHTGAMES.COM/ARKHAMHORROR.HTML
LICZBA GRACZY: 1-8
ZASADY: ŁATWE

ARKHAM HORROR

- A CALL OF CTHULHU BOARDGAME

zmieniają się nieco warunki rozgrywki – pojawiają ograniczenia dotyczące liczby potworów itp.)

Mrocznie i nieliniowo

Arkham Horror rozpoczyna się w chwili, gdy jeden z ośmiu Wielkich Przedwiecznych (m.in. Cthulhu, Hastur, Ithaqua) znajduje się na progu światów. W miasteczku otwierają się bramy do innych wymiarów – jak R'lyeh, czy Yuggoth – z nich zaś wychodzą potwory – przykładowo Mroczne Młode czy Gug. Zadaniem Badaczy jest zgromadzić odpowiednią ekipunkę – zarówno zwykłą, jak i magiczną – i zdobyć wiedzę (clue tokens), które pozwolą im eliminować bezpośrednie zagrożenia. Następnie zmuszeni są przejść przez bramy, poznać świat za nimi, wreszcie powrócić do Arkham i zamknąć, a jeszcze lepiej zapieczętować bramę. Wszystko to w ramach **kompletnie nieliniowej rozgrywki** z całym mnóstwem dodatkowych zdarzeń losowych i przy **zmiennych warunkach gry**.

Pudło, panowie, pudło!!!

Arkham Horror to kolejna, po Warcraft Strategy Boardgame i World of Warcraft, gra planszowa Fantasy Flight Games. Jej wykonanie nie odbiega od tego, do czego przyzwyczailiś nas tamte wcześniejsze. Zdumienie wzbudza natomiast sama liczba elementów. W pudle znajdziemy m.in. 189 kart Badaczy, 179 kart Przedwiecznych i około 300 (!) żetonów i znaczników. Wszystkie te elementy – a także plansza o rozmiarach 840 x 650 mm – wydrukowane zostały na grubej, lakierowanej tekturze, dzięki czemu nie ma obawy o trwałość. Rzyko takie w przypadku marnej formy było za spore: ten horror jest tak dobry, że na pewno będziemy chcieli przeżywać go wielokrotnie – za każdym razem na nowo!

9+

- ⊕ mroczny nastrój gry
- ⊕ możliwość gry w pojedynkę
- ⊕ świetne wykonanie
- ⊕ struktura otwarta na dodatki

● tylko po angielsku

Wow!!!

Nietrudno zauważyć, że mój entuzjazm w odniesieniu do Arkham Horror przynajmniej równy jest temu, z jakim wcześniej opisywałem World of Warcraft. Tak się jednak składa, że **dzisiaj nie potrafię odpowiedzieć, która z nich jest lepsza**. Wiem natomiast, że jest tak popularna, że nie tak dawno temu Fantasy Flight Games zmuszone zostało dodrukować kolejną jej partię, a jeszcze w tym roku pojawić się ma dodatek do Arkham Horror – Dunwich Horror. Nie dziwi mnie to – kiedy z autentycznym przestrachem sięgam po kolejną kartę Mitów lub przeklętą postać wykonując pieczętujący bramę rzut kośćmi – wiem, że czegoś podobnego dotąd nie było. Szczerze polecam! I do zobaczenia w Arkham! **ICDA!**

KONKURS SMS CD-ACTION

DO WYGRANIA:

Gra Arkham Horror x1

http://fantasyflightgames.com/ah_products.html



6 x Eldritch Edition Premium Starter Set
do gry karcianej Call of Cthulhu.

<http://www.cthulhuccg.com/prodpremiumeldritch.php>



Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

TWÓRCĄ OPowieści o CTHULHU BYŁ:

A) P.K. Dick
B) Robert Howard
C) H.P. Lovecraft

Odpowiedź wpisz według schematu:
CA.BA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź
na pytanie konkursowe (A, B lub C)
i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).
Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

RABATOWY KUPON RABATOWY KUPON

Kupon uprawnia do zakupu gry
Arkham Horror Boardgame
= 10% rabatem!

DARMOWE, DOBRE? FREEWARE

Sir Torpeda | Gry - wyzwania

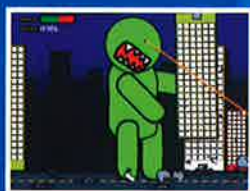
Każdą freeware współtworzony jest przez serwis
Victory Games: www.victorygames.com.pl

Jeśli znacie coś wartego opisanie tutaj, nadsyłajcie propozycje pod adres krzysztof.tomicz@gmail.com (jest tylko jeden warunek: gra musi być dostępna w Sieci). Przypominam, że wasz tekst także może się tu znaleźć – dokładne informacje znajdują się na www.cdaction.pl/agora/viewtopic.php?t=4840.

CRUSH!

Każdy zna Godzillę i King Konga. Dzięki tej grze będziecie mogli poczuć, jak to jest być gigantycznym potworem w centrum metropolii. Tu nie chodzi o grafikę czy muzykę, tu chodzi o destrukcję!

Nasz gigantyczny bohater może prawie wszystko. Osobno sterujemy ruchami każdej z rąk, które są w stanie chwycić przelatujące helikoptery i wyrwać wieżowce z fundamentów. Dodatkowo dostępne jest też kopanie, zgniatawanie oraz standardowa cecha niszczylińskiego monstra – laser w oczach. Im większe zniszczenie będziemy siali, tym zacieklejsza będzie obrona ludzi. Z początku na nasze spotkanie wyjedzie policja, ale później spodziewać się można także wojska.



Nie jest to gra na długie wieczory – dość szybko się nudzi. Jednak to pół godziny, które przy niej spędzicie, na pewno nie będzie zmarnowane. No więc... potwory nadchodzą:

<http://cdaction.pl/?x=120>

JUMPER REDUX

Dwa miesiące temu opisałem w tej rubryce Dimę – grę teoretycznie nie do przejścia. Trzy osoby dość szybko wprowadziły mnie w błąd, udowadniając ukończenie tej produkcji. Jumper Redux to kolejne arcytrudne wyzwanie w postaci platformówki.



Jest to jedna z tych gier, w których umiejętność naciskania odpowiednich klawiszy w odpowiednich momentach jest sprawą kluczową. Niektóre z poziomów trzeba przechodzić z ciągłym skupieniem, gdyż utrata koncentracji skutkuje natychmiastową skuchą na kolcach albo kablach z prądem.

Jumper Redux jest już którąś z kolei produkcją Helix Games – stali czytelnicy tej strony wiedzą już, czego mogą się spodziewać po oprawie audiowizualnej. Proste, czytelne 2D to wszystko, czego wymagać może rasowy gracz ceniący sobie proste platformówki.

Zmierźcie się z wyzwaniem, które stawia przed wami ta gra:
<http://cdaction.pl/?x=86>.

POGO STICKER

Pogo nigdy nie było u nas popularną zabawką. Pozostało w cieniu roweru, hulajnogi, a nawet zwykłych wrotek. Jednak nie wszędzie tak jest. Kijek do podskakiwania zainspirował Finów, którzy stworzyli niezwykłą zręcznościówkę.

Plansze stanowią dla gracza prawdziwe wyzwanie. Większość z nich jest tak pokrecona, że teoretycznie niemal nie do pokonania. W Pogo Sticker dostępne są dwie postacie, reprezentujące odmienne style gry. Powodem jest różnica wzrostu, a przez to także umiejscowienia środka ciężkości, co wymaga zupełnie innego podejścia do sterowania nimi.

Gra podczas zabawy wymaga wyłącznie myślni. Zależnie od ustawienia kursora, postać będzie się bardziej lub mniej wychylała w jego kierunku (może to zaowocować np. upadkiem albo odbiciem się prostopadłe do ściany).

Miła dla oka oprawa graficzna, innowacyjny pomysł, a przede wszystkim możliwość sprawdzenia umiejętności gracza – to wszystko oferuje Pogo Sticker:
<http://cdaction.pl/?x=118>



DUTCHMAN MINE 3D

Tekst pochodzi z serwisu Victory Games (<http://www.victorygames.com.pl>). Autorem jest Bartosz „Roki” Konfederak

Dzięki firmie Attic Games możemy wcielić się w mieszkańca dziewiętnastowiecznej Kalifornii, opanowanej gorączką złota. Nasz bohater za cel stawia sobie odszukanie tytułowej kopalni, której sława urosła już do rangi legendy.

Swoją przygodę zaczynamy w małym miasteczku z 500 dolarami w kieszeni. Przed wyruszeniem na poszukiwania koniecznie musimy odwiedzić sklep i kupić przedmioty niezbędne do przeżycia na pustyni: spory zapas wody, lampę, którą wykorzystamy w kopalniach, oraz pistolet i amunicję; nie obędzie się także bez osła noszącego cały ekwipunek. Wraz z przyływem gotówki sensowne staną się odwiedziny w innych budynkach, np. barze czy banku. Tak przygotowani udajemy się na gorącą pustynię w celu znalezienia jak największej ilości złota.

Przeszukujemy bezdroża wskazując punkt na mapie. Jeśli w wybranym miejscu znajduje się żyła, przemierzmy kopalnię i obserwujemy korytarze oczami górnika. Taki sam widok „włączy” się przy spotkaniach na pustyni z bandytami czy Indianami.



Grafika prezentuje się różnie – niektóre lokacje wykonane zostały bardzo słabo, inne wręcz wspaniale – w pełnym 3D. Oprawa dźwiękowa wypada bardzo dobrze, zarówno podkład dźwiękowy, jak i wszelkie odgłosy. Gorąco polecam:
<http://cdaction.pl/?x=119>.

Pojedynek PC vs. Konsole przechodził powoli do historii – tak jak niegdyś starcia Atari vs. Komoda czy Amiga kontra ST. Coraz więcej graczy ma w domu zarówno blaszaka, jak pleja czy iksa, a wszystkie te platformy traktuje na równi – jako maszyny zapewniające nowoczesną interaktywną rozrywkę. Światy gier konsolowych i PC-towych coraz częściej się przenikają, dlatego uruchamiamy w CDA nowy dział, w którym będziemy na bieżąco informować o tym, co dzieje się po tej „drugiej stronie branży”. Dobry pomysł? Piśzcie na osg@cdaction.com.pl.

**ODMIENNE
STANY GRYWALNOŚCI**



» Sony potwierdziło oficjalną datę premiery swojej nowej konsoli PlayStation 3 i przy okazji zdradziło kilka pikantnych szczegółów na jej temat. PS3 trafi do sprzedaży w listopadzie tego roku, równocześnie w USA, Japonii i Europie. Konsola będzie wyposażona w czytnik Blu-Ray (podstawowy nośnik, na którym zapisywane będą gry – pojemność 50 GB!), twardy dysk, a także szerokopasmową kartę sieciową.

» Konkretne informacje o swojej nowej maszynie nie podał także koncern Nintendo. Parametry techniczne (procesor, pamięć) Revolution – taka będzie jej nazwa – mają być dużo słabsze (nawet pięć do dziesięciu razy) od Xboxa 360 i PS3. Do zakupu Revolution graczy ma przekonać oryginalny kontroler w kształcie telewizyjnego pilota, który będzie „odczytywał” ruchy trzymającej go ręki.

Warto zagrać

Dragon Quest: Journey of the Cursed King

Producent: Square-Enix
Dystrybutor: Cenega
Platforma: PS2
Cena: 199 zł

PC-towcy mają swojego Obliviona, konsolowcy zaś Dragon Questa – obie gry oczekiwane były przez graczy od dłuższego czasu, obie wzbudzają ogromne emocje, obie wreszcie odniosły i to w niesamowicie krótkim czasie sukces komercyjny. Na czym polega fenomen Dragon Questa?

Głównie na tym, że jest to gra RPG, która bez żadnych kombinacji i nowinek wykorzystuje wszystkie mechanizmy rozgrywki typowe dla produkcji z tego gatunku powstające w Kraju Kwitnącej Wiśni. Elementy te to turowy system walki, duża liczba losowych potyczek z przeciwnikami, młody główny bohater, prosta, liniowa fabuła i barwny styl oprawy graficznej.

Dla kogoś, kto doświadczył smaczków fabuły Planescape: Torment lub też zachwycił się nieliniowością Knights of the Old Republic takie rozwiązania nie są może atrakcyjne. Fani konsolowych



gier RPG od dawna jednak czekali na tytuł, który przypominałby im stare czasy, oldskulowe klasyki, tyle że w nowej, efektownej oprawie graficznej i dźwiękowej. A to właśnie daje Dragon Quest – poziom tej produkcji jest gwarantowany przez markę producenta (Square-Enix to gigant powstały z połączenia dwóch największych firm specjalizujących się w gatunku RPG) i głównego twórcę gry, Akirę Toriyamę, odpowiedzialnego też za serię Dragonball Z. Jeśli ktoś miałby

ochotę poznać smak gier RPG zupełnie odmienny od tego, co oferuje Oblivion czy Neverwinter Nights, nie mógłby trafić lepiej, niż grając w Journey of the Cursed King.



**Chcemy
to na PC!**

Shadow of the Colossus SCEI/Sony Polska

Shadow of the Colossus to bez wątpienia najciekawsza gra wydana w ostatnim czasie na konsolę. Składa się z trzech

rodzajów sekwencji: jazdy na koniu do wskazanej lokacji, logiczno-przestrzennej zagadki przypominającej cykl Prince of Persia oraz – przede wszystkim – walki z 16 gigantycznymi kolosami. Wrażenia płynące z tej gry są nieporównywalne z niczym innym – na PC nie było jeszcze tytułu, w którym bohater kierowany przez gracza byłby tak mały w stosunku do swoich przeciwników. Dlatego – chcemy to na PC!

Inne nowości

Producent: Zipper Interactive
Dystrybutor: Sony Polska
Platforma: PSP
Cena: 189 zł



S.O.C.O.M. Fireteam Bravo

Taktyczny shooter na przenośną konsolę PSP, który działa jak należy, mimo braku myszki czy choćby dwóch analogowych galek. To niebywale osiągnięcie!

Producent: Capcom
Dystrybutor: EA Polska
Platforma: PS2
Cena: 179 zł



Onimusha: Dawn of Dreams

Najnowsza część sagi, której trzecią edycję możemy właśnie oglądać na PC. Rewolucja w serii – po raz pierwszy postaci grywalnych jest aż pięć, a lokacje są w pełni trójwymiarowe!

PORADNIKI, SOLUCJE I TIPSY DO NAJLEPSZYCH GIER KONSOLOWYCH!

KONSOLOWA TIPS MASZYNA

WYDANIE SPECJALNE **CD-ACTION*** NUMER 01/2006 INDEX: 379166 CENA 18 ZŁ 50 GR W TYM 7% VAT

**CZASOPISMO Z
DVD**

**DO KONSOLI
TRAILERY, WYWIADY
Z TWÓRCAMI GIER,
TELEDYSKI!**



DRAGON QUEST

**THE JOURNEY OF
THE CURSED KING**

NAJWIĘKSZY RPG
OSTATNICH MIESIĘCY
ROZPRACOWANY!

ONIMUSHA DAWN OF DREAMS

SAMURAJE POWRAGAJĄ! Z NAMI ŁATWO
POKONASZ DEMONY Z KRAJU KWITNĄCEJ WIŚNI

KINGDOM HEARTS II

SOLUCJA DO WIELKIEJ
ŚWIECIE DISNEYA!

**PONADTO
SOLUCJE DO GIER**

Black
Fight Night Round 3
Marc Ecko's Getting Up
Project Zero 3
Resident Evil 4
Shadow of the Colossus

Przegląd rynkowych nowości -
gry na PS2, Xboxa, 360, PSP!

Konkursy - do wygrania sprzęt
i gry na konsole

Solucje i tipsy do wszystkich
najważniejszych premier!

DVD pełne filmików z gier,
wywiadów z twórcami itd.

KOMÓRKA MOBILNEGO GRACZA

www.kmg.cdaction.pl

Gry były testowane na telefonach
NOKIA 3230, 6820, N-Gage



Autor: Michał Ziółkowski vel Shogun

Real Tournament

Jest to prosta zręcznościówka, której głównym celem jest gra zespołowa. **Współ z botem w trybie 2 vs. 2 można zagrać w Capture the flag.** Walczy się z przeciwnikami przy użyciu kilku broni, m.in. lasera, piły mechanicznej czy wyrzutni rakiet. Gdy już znudzi się nam walka w zespole, zawsze można zacząć działać w pojedynkę. Do tego przeznaczony jest tryb Deathmatch, w którym walczymy z maksymalnie trzema przeciwnikami. Dostępne są trzy standardowe bronie, ale bardzo miłym przerwaniem jest też walka na latające pojazdy wyposażone w laser.

Real Tournament to bardzo przyjemna gra, ze sporą liczbą opcji konfiguracyjnych urozmaicających rozgrywkę. Polecam każdemu, bez względu na to, czy jesteś fanem pasjansa, czy amatorem szybkich strzelanek.

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWKA
CENA: 10,98 Zł
OCENA: 5

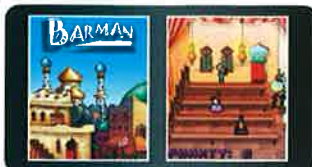
ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.039514 POD NUMER 7965.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA T720, T720i, T722i, V300, V400, V500, V600, V525, V220; SIEMENS S55, SL55, CX65, SL65, SX1, M65; SONY-ERICSSON T610, T630, K500, K700; SAMSUNG C100, C110

Witajcie. Jako że w tym miesiącu miejsce na kącik zostało „drastycznie” obcięte, a na dworze piękna pogoda, w KMG oferujemy same zręcznościówki. Endżoj.

Jazda obowiązkowa: wchodźcie na stronę <http://kmg.cdaction.pl>, piszcie recenzje i wysyłajcie je pod adres kmg@cdaction.pl, każdy ma się szansę pojawić w tym dziale. Aby ściągnąć grę, kody wysyłajcie pod numer 7570, jeśli cena wynosi 6,10 zł lub 7965 przy 11 złotych. Do cen należy doliczyć opłatę za ich ściągnięcie przez WAP. Gry ściągać można w sieciach Orange, Era, Plus i Heyah. W przypadku tego ostatniego należy w telefonie zastosować te same ustawienia, co w Erze.

Autor: Gregorius



Barman

Gra zdecydowanie dla ludzi myślących, że za barem można się lenić. Gwarantuję, szybko zweryfikujecie ten pogląd. Jeśli próbowaliście kiedyś łapać spadające jajka, w tej grze poczujecie się jak w... barze? Przyjdzie wam obsługiwać gości wlewających się do lokalu.

Osaczeni przez klientów przy czterech ladach, musicie odpowiednio szybko serwować egzotyczne drinki. Bywalcy knajpy w picu są niestrudzeni, ale jak to ludzie – jeden wypije trzy szklanki, inny padnie po jednej. I o to właśnie chodzi! Trzeba na tyle szybko podawać napoje, by żaden z panów nie podszedł zbyt blisko i nie rozpoczął karczmnej awantury. Rozrywka nie jest zbyt skomplikowana, ale gra się przyjemnie, a dość ładna grafika cieszy oko. Ale czy to wystarczy, by się szybko nie znudzić?

GATUNEK: ZRĘCZNOŚCIOWKA
CENA: 6,10 Zł
OCENA: 3

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.043312
POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 SIEMENS S55, M55, C60, MC60; MOTOROLA V300, V400, V500, V600, E398; SAMSUNG E700, X600; SONY-ERICSSON T610, K700

Autor: Gregorius



Łowcy Serc

W jaki sposób najłatwiej poderwać dziewczynę? Kwiaty? Czekolada? Nie! Trzeba nazbierać największą liczbę serduszek rozrzuconych po planszy – przynajmniej wg twórców Łowcy Serc. **Gra przypomina nieco stareńkiego**

Mario. Skaczemy po różnych platformach poszukując dowodów miłości i unikając diabełków. Pojawiają się jednak istotne różnice: możemy dowolnie biegać po wielopoziomowej planszy, a w zbieraniu serc przeszkadza nam koleś startujący do tej samej dziewczyny. Gdy nazbiera ich więcej – kłops, dziewczyna odchodzi z innym. :) Graficznie gra prezentuje się bardzo dobrze, również sterowanie jest przyjemne i nie nastrocza trudności. Do wyboru trzy poziomy trudności i pleć gracza. Pozostaje tylko grać! No... chyba że komuś przeszkadza przeszłodziwny, nieco walentynkowy klimat.

GATUNEK: PLATFORMÓWKA
CENA: 6,10 Zł
OCENA: 4

ABY ŚCIAĞNĄĆ GRĘ, WYŚLIJ SMS O TREŚCI
AA99.045250
POD NUMER 7570.

KOMÓRKI: 30 40 60 MOTOROLA V220, C650, C380, C385, V180, V300, V500, V505, V525, V600, E390, E398, V551, V400, V303, A845; SIEMENS CX65, CX70; SONY-ERICSSON T610, T630, K300, K500, K700

Nokia seria 30 8910i 3510i

Nokia seria 40 6810 6650 6800 7250 7600 7250i 6610 7210 7200 3200 3100 3120 6230 3300 5100 6220 6200 6100 5140

Nokia seria 60 N-Gage 9200 3660 7650 3650

Jeśli po ściągnięciu gier coś nie będzie działać – skontaktujcie się z działem reklamacji poprzez formularz na stronie www.kmg.cdaction.pl (na dole).

KONKURS SMS

Do wygrania
15 gier
HEROES V
of Magic and Magic

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Co oznacza słowo „heroes”?

A) Hydraulicy

B) Hieny

C) Bohaterowie

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.HO.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer **7164!**

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

Fundatorem nagród jest **CO PROJEKT**



Musisz mieć skrót (ikone) do gry. Zakładam, że masz takowy na ekranie. Klikasz go prawym przyciskiem myszy. Z menu wybierasz WŁAŚCIWOŚCI i klikasz. Otwiera się kolejne menu. U góry widać opcję SKRÓT. Klikasz ją, co owocuje otwarciem menu. W nim znajdujesz OBIEKT DOCELOWY – to właśnie słynna linia komend!!!

Typ docelowy:	Aplikacja
Lokalizacja docelowa:	calobot
Qlinki docelowy:	10.10.10.10:8080/calobot.exe
Opis parametrów w:	D:\V\calobot
Klawisz skróty:	Brak
Uprawnienia:	Normalne okno



W trakcie gry naciśnij klawisz [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz I can fly.



► Godfather, The Game

W trakcie gry naciśnij [ESC], a następnie wprowadź dowolny z poniższych kodów:

- cuneo** – dostajesz 5000 dolców
- straccl** – amunicja na maksa
- corleone** – życie na maksa
- tattaglia** – wszystkie filmiki
- hollday** – niewidzialność



W trakcie gry naciśnij [~], by włączyć konsolę, a następnie wpisz dowolny z poniższych kodów:

- tgm** – god mode
- tcl** – przechodzenie przez ściany
- lock [1-100]** – zmienia stopień zamknięcia wybranych drzwi lub pojemnika
- kill** – zabija wybranego NPC (jeśli nikogo nie wybrałeś, popełniasz samobójstwo)
- modpcs [nazwa umiejętności], [liczba]**



Onimusha 3: Demon Siege

103

SWAT 4: Syndykat

W katalogu z grą odnajdź katalog „Content”. Otwórz do edycji (np. notatnikiem) plik `swat4.ini` i odnajdź akapit zatytułowany `[Engine.GameEngine]`. Zamień linię „`EnableDevTools=False`” na „`EnableDevTools=True`”. Zapisz zmiany i uruchom grę.

Uwaga! Powyższa modyfikacja dot. podstawowej wersji SWAT 4. Żeby tipsy działały w Syndykacie, musisz wcześniej w identyczny sposób zmodyfikować plik **swat4x.ini** w katalogu „Content Expansion”.

Na początku misji wciśnij klawisz tyldy [~], wpisz jeden z poniższych kodów

i zatwierdź Enterem (czynność trzeba powtórzyć, gdy rozpoczniesz grę od początku).

God – nieśmiertelność

Behindview – tryb TPP

Behindview 0 – z powrotem do FPP

► Tycoon City: New York

Kombinacje klawiszowe aktywne
w trakcie gry

[Ctrl] + [Alt] + [A] – zwiększa populację
o 10 000 mieszkańców

[Ctrl] + [Alt] + [C] – zwiększa budżet
kwota 1 000 000 dolarów

Kraina kwitnących automatów

Bartek Nagórski | Korespondencja z Japonii



Pamiętacie, jakie emocje budziły kiedyś budły z automatami? W czasach Idedy gry na peceta były jeszcze dosyć siermiężne graficznie, a jedyną dostępną w Polsce konsolą był Idon NES-a (znany pod nazwą Pegasus), sprowadzane zza granicy automaty do gier były przepustką do świata kolorowej rozrywki.

Efektowne pod względem grafiki i dźwięku oraz niezwykle miodne gry powodowały, że niejeden dzieciak wyproszony od rodziców złotówki zamiast na pączka wydawał na parę minut gry tuż po lekcjach (albo zamiast lekcji...). Tytuły takie jak After Burner, Final Fight, Cadillacs and Dinosaurs to już klasyka, a niektórzy z nas właśnie w taki sposób po raz pierwszy zetknęli się z Mortal Kombat czy Street Fighter II.

Chociaż w Polsce ostatnio ten rodzaj rozrywki stracił dość mocno na popularności, w bogatszych krajach – tak na wschodzie, jak i na zachodzie – w dalszym ciągu biznes ten się kręci i wciąż pojawiają się tam nowości. Matecznikiem automatów do gier jest niewątpliwie Japonia, będąca także ojczyzną pachinko (gra hazardowa, którą fascynują się tylko Japończycy). W tym artykule

przyjrzymy się najnowszym trendom „automatowym” w Kraju Kwitnącej Wiśni. Napiszemy co nieco o grze sieciowej (multiplayer rządzi nie tylko w świecie komputerów), dotykaniu ekranów (u nas można za to usłyszeć parę niemiłych słów od obsługi, jednak w Japonii sprawy mają się ciut inaczej), zapamiętywaniu stanu gry (tak, tak) i bliskich związkach pecetów z automatami do gier. Na tyle bliskim, że można by wręcz użyć słowa mezalians.

Gdzie?

Poza wszechobecnymi salonami pachinko w Japonii jest wiele miejsc, w których możemy oddawać się elektronicznej rozrywce. **Największą i najbardziej ekskluzywną siecią salonów gier jest bez wątpienia Sega Club.**

W samym Tokio jest ich kilka, strategicznie rozlokowanych w najbardziej uczęszczanych dzielnicach. Najczęściej taki lokal obejmuje parę pięter: na jednym znajdują się automaty z bijatykami, na drugim strzelanki i tak dalej. Personel cały czas uwiija się i krąży po salach, przecierając ekrany, kontrolery i przyciski szmatką,

ustawiając krzeselka przy automatach (tu nie gra się na stojąco!), służąc pomocą i pilnując porządku. O takich drobiazgach jak rozstawione co krok automaty z napojami i przekąskami, maszyny rozmiennające banknoty na drobne czy też czyste toalety już nawet nie wspomnę.

The more, the merrier

Każdy, kto grał kiedyś w sieci, wie, jaką frajdą jest możliwość zmierzenia się z żywym graczem. Pojęli to także producenci automatów. **Zdecydowana większość nowych urządzeń umożliwia grę sieciową** bądź to lokalnie (gracze muszą się znajdować w tym samym salonie) lub też pomiędzy różnymi salonami Segi. Nawet najprostsze bijatyki nie wymagają, by przeciwnicy tłoczyli się przy jednym automacie – każdy gra przy swojej maszynie. Zwykła rozgrywka po sieci lokalnej bywa bardzo zajmująca, jeśli bierze w niej udział większa liczba uczestników. Przykładem mogą być stojące w grupie automaty będące terminalami, poprzez które gracze kontrolują olbrzymie roboty walczące na polach bitew futurystycznego świata. Indywidualne



>>> Najmłodniejszy salon gier – Club Sega.



Quest of D



>>> Quest of D robi wrażenie nie tylko wykorzystaniem nowoczesnych technologii, ale i bardzo efektowną grafiką.



>>> To hit or not to hit – this is a quest(ion) of D!



>>> Dotknij bramy na ekranie, a ona się otworzy – nowoczesne automaty pozwalają na daleko posuniętą interakcję

>>> W Japonii, kultura gry w salonach z automatami stoi na wysokim poziomie.

walki pomiędzy graczami

przekładają się na zmianę globalnej sytuacji, ich frakcje wygrywają lub przegrywają, a losy wojny i co ciekawsze – pojedynki, pokazywane są na gigantycznym ekranie znajdującym się przed terminalami, co z jednej strony pozwala grającym zorientować się, co dzieje się na innych frontach, a z drugiej – stanowi interesujący widok dla przypadkowych obserwatorów. Podobny zestaw przynosi graczy w świat ligi piłki nożnej.

Touching is good

Niekwestionowany sukces (przynajmniej w Japonii) Nintendo DS przetań szlaki szerszemu zastosowaniu ekranów dotykowych w grach, także automatowych. Pierwszą jaskółką była gra pod tytułem Quest of D.

Zasadniczo jest to utrzymany w klimacie fantasy klon Diablo, w którym nasz dzielny bohater (lub bohaterka w kusej zbroi) penetruje kolejne lochy i świątynie, eks-terminując setki wrogów i zbierając tony fantów. Nowością jest tu przede wszystkim dodanie do rozgrywki ekranu doty-

kowego i możliwości zapisu stanu gry (bo udostępnienie gry sieciowej w trybie cooperative nie jest już niczym nowatorskim). Żeby wziąć przedmiot pozostały po ubitym potworze lub pociągnąć kolejną dźwignię, dotykamy monitora we wskazanym miejscu. Również obsługa inwentarza odbywa się poprzez przeciąganie rzeczy palcem po ekranie (np. zbroi na sylwetkę bohatera). Natomiast zapis charakterystyk naszego herosa oraz postępów w grze realizowany jest w ten sposób, że po rozpoczęciu rozgrywki wsadzamy do automatu kartę chipową, na której są one zapamiętywane. Po zakończeniu partii kartę zabieramy ze sobą.

PSY PHI



>>> Psy Phi – czyli walki fruwających w powietrzu czarodziejek



>>> Wymarzona gra dla każdego amatora mangi – nie dość, że są tu skąpo ubrane dziewczyny, to jeszcze trzeba je dotykać



>>> Mmm... ładna ta Psy... a jej Phi to już nawet phiuu, phiuuuu

Logicznym rozwinięciem tego trendu jest gra Psy Phi, w której ideę użycia ekranu dotykowego wyniesiono na kolejny poziom. Tytuł ten jest zaskakującym dowodem na to, że jednak niektórzy japończycy władają angielskim w stopniu pozwalającym na grę słów – dla osób mniej biegłych w języku Shakespeara spieszymy z wytłumaczeniem, że Psy Phi (oryginalnie zapisane przy użyciu dwóch greckich liter ΨΦ) wymawia się tak samo jak sci-fi, czyli skrót od science fiction. Treścią gry są powietrzne pojedynki skąpo ubranych magiczek w bliżej niesprecyzowanej przyszłości. Niejakim zaskoczeniem przy pierwszym kontakcie z tą grą jest... brak jakichkolwiek manetek czy przycisków poza szczelną na monety.

Właśnie tak – całe sterowanie odbywa się za pośrednictwem ekranu dotykowego! Dotykając widocznych na ekranie ikon każemy naszej postaci lewitować w określonym kierunku oraz rzucać zaklęcia. Niektóre z nich wyma-

gają nakreślenia na powierzchni ekranu skomplikowanych symboli, co jest ewidentną kalką z gry Castlevania: Dawn of Sorrow na Nintendo DS.

W innym kierunku natomiast poszli twórcy utrzymanej w klimatach wojen dawnych Chin gry Sangokushi Taisen, która stanowi skrzyżowanie rozrywki elektronicznej i tradycyjnej, a konkretnie strategii czasu rzeczywistego i gier karcianych. W tym przypadku automat wygląda dosyć nietypowo – przed ekranem znajduje się płaska powierzchnia, która służy do sterowania grą za pomocą kart. Te ostatnie reprezentują bohaterów, oddziały wojskowe oraz wypadki losowe, zaklęcia i umiejętności bohaterów. Kupuje je się w zestawach takich jak w znanej grze Magic: The Gathering. Gdy przesuwamy kartę po planszy, przemieszcza się również reprezentowany przez nią oddział w świecie gry, co obserwujemy na monitorze. Jest to dosyć nowa-



>>> To się nie wydaje!



>>> Sangokushi Taisen
– czyli połączenie karcianki
i strategii... na automatach!



>>> After Burner Climax
– nowa, ośniewająca graficznie
wersja klasycznej strzelanki.



torskie podejście do kwestii interakcji z grą, ale sądząc z liczby grających w to ludzi – sprawdza się. Identyczny system zastosowano również w innej grze, której treścią jest piłka nożna, z tym, że zamiast bohaterów i oddziałów, zbieramy karty zawodników.

Goldberg, Iceberg, Lindberg(h)

Kiedy po raz pierwszy w listopadzie zobaczyłem automat z Virtua Fighter 5 w Club Sega, tylko leniwie odnotowałem jego obecność (Hmm, a więc wydali już piątkę?). Natomiast mocno zdziwiłem się, gdy wstąpiłem tam tydzień później i w tym samym miejscu śladu już po nim nie było. Okazało się mianowicie, że był to pierwszy światowy location testing i przegapiłem szansę zostania jedną z pierwszych osób, która mogłaby pograć w tę grę... Na szczęście w lutym tego roku zabieg został powtórzony z jej najnowszą wersją (pla-

nowana data wydania to okolice kwietnia 2006).

Co to jednak w ogóle jest ten location testing? Otóż jest to coś w rodzaju publicznego beta-testu automatu, przeprowadzanego w celu zebrania opinii graczy. Producent ma okazję usłyszeć, co w grze się podoba, a co nie, z kolei gracze mają niekwestionowaną przyjemność pobawić się totalną nowością jeszcze przed jej wydaniem. Wspomniane automaty są pilnowane i jak to często bywa z nieukończonymi jeszcze produkcjami, nie wolno im robić zdjęć. Tym niemniej... Polak potrafi... Obok zatem możecie zobaczyć fotki z testowania Virtua Fighter 5 oraz After Burner Climax. (Tylko nie doniesicie na mnie, bo będę musiał dopełnić seppuku joypadem.)

After Burner Climax to w zasadzie remake klasycznego ty-

tułu After Burner, z bardzo efektowną oprawą audiowizualną (za którą odpowiada system Lindbergh – o tym dalej) oraz dołączonym siedzeniem dla pilota. Gracz siada w fotelu, zapina pas, chwytając za drążek i startuje w przestworza toczyć podniebne walki, a zmiany kierunku lotu powodują wychylenie fotela w odpowiednim kierunku.

Jeśli idzie o Virtua Fighter 5, chyba nie ma osoby, która nie słyszała o tej serii, kontynuowanej od wczesnych lat dziewięćdziesiątych. Z każdą kolejną częścią przybywa wojowników oraz poprawia się szata graficzna. Tym razem nowe postaci to drobna Eileen, walcząca w stylu małpy (nie żartuję, to trzeba zobaczyć) i noszący maskę El Blaze. Znani z wcześniejszych części bohaterowie postarzelisi już nieco – Lion wyrósł i nie jest już tym drobnym chłopczkiem, co dawniej, Lau posiwiał, a sędziwy Shun, cóż, jest jeszcze bardziej sędziwy.

Gra wygląda doskonale, tak walczący, jak i areny są bardzo szczegółowo wyrenderowane, wrażenie robi też niesamowite oświetlenie w czasie rzeczywistym (sercem automatu jest tu również Lindbergh). Przed przystąpieniem do rozgrywki trzeba wykupić specjalną kartę zawodnika, na której zapisywane będą nasze statystyki. Poświęciwszy parę monet, możemy również wybrać preferowany strój (oddzielnie np. kurtkę, rękawice, spodnie), teksty wypowiedziane po



VIRTUA FIGHTER



>>> Tylko w CDA zobaczyć to...



>>> ...czego dotąd nie dane było oglądać...



>>> ...nawet większości Japończyków. Najnowszego VF!

HOUSE OF THE DEAD



>>> House of the Dead IV zaprasza! Będę waszym przewodnikiem!



>>> Oferujemy interesujących, acz niezbyt ożywionych sąsiadów i niekonwencjonalne przyjęcia...



>>> ...oraz profesjonalną ochronę.



>>> Strzel i wstrząśnij (się) – czyli najnowszy House of the Dead.

walce, imię i tym podobne parametry. Na dużym ekranie obok automatów wyświetlane są najciekawsze powtórki i rezultaty najlepszych graczy. Oczywiście walki można toczyć przeciwko innym graczom, na razie tylko lokalnie, ale w wersji finalnej powinna być udostępniona również możliwość gry online.

Kolejnej odsłony doczekała się znana także pececiazom seria **The House of the Dead**. Czwarta część cyklu nie różni się zbytnio od poprzednich, w dalszym ciągu idea jest ta sama, to

pamięci RAM, najnowszy procesor graficzny Nvidii z obsługą Vertex i Pixel Shaderów 3.0, karta dźwiękowa zgodna ze standardem 5.1, karta sieciowa – takie dane podaje specyfikacja techniczna maszyn opartych o Lindbergh. (Czy rozumiecie, co to naprawdę oznacza? W sercach automatów jest po prostu PC, a to może – ale nie musi – oznaczać, że owe gry może kiedyś się i na PC pojawiać!) Poza Virtua Fighter 5, The House of the Dead 4 i After Burner Climax, sprzęt ten wykorzystywany jest przez opisaną wyżej

Tradycja, tradycja

Poza totalnymi nowościami Japończycy cenią sobie również dyskretny urok klasyki. W dalszym ciągu popularne są tradycyjne strzelanki (fachowo zwane scrolling shoot'em ups), takie jak **Espagaruda**, **Dolphin Blue**, znany z Dreamcasta **Under Defeat** czy kolejna, szósta już, część **Metal Slug**. Nieodmiennym powodzeniem cieszą się również dwuwymiarowe bijatki w rodzaju **King of Fighters** i **Guilty Gear**.

W największych salonach elektronicznej rozrywki znaleźć można automaty, na których zagrać możemy również w starsze części **Samurai Shodown** czy **Metal Slug**, a także w gry **Mahjong**, **Bubble Bobble**, **Arkanoid** i **Tetris**.

I bynajmniej – nie stoją one nieużywane. Tak więc ze względu na nie możemy się pocieszać, że i u nas zagrać możemy w to samo, co w Japonii. Co prawda, bardziej z musu niż z wyboru, ale zawsze...

Sayonara!

GAME OVER



znaczy strzelamy do nadciągających hord zombiaków. Pewne zmiany natomiast nastąpiły w mechanice gry. Broń, z której korzystamy (tym razem jest to Ingram), wyposażona jest w akcelerator (czujnik przyspieszenia) i aby ją zarepetować, trzeba nią energicznie potrząsnąć. Poza przeładowaniem broni znajduje to też zastosowanie, gdy złapią nas w swój uścisk zombi – strzaskamy ich energicznie machając bronią. Ponadto gdy liczba wrogów na metr kwadratowy robi się zbyt duża, można rzucić granatem (służy temu dodatkowy przycisk na broni). Grafika w grze jest kapitalna – to także zasuga systemu Lindbergh.

grę **Psy Phi** oraz **Virtua Tennis 3**, a kolejne tytuły są już w drodze.

Innym przykładem podobnego trendu jest mająca się niedługo ukazać gra **Half-Life 2 Survivor**, która jest futurystyczną strzelanką drużynową opartą na silniku HL2. Tu również sercem automatu jest mocny komputer PC, z tym, że jest to inne rozwiązanie niż Segi (nie Lindbergh). Zainteresowanych odsyłam na stronę hl2survivor.net, gdzie można znaleźć więcej szczegółów na ten temat.



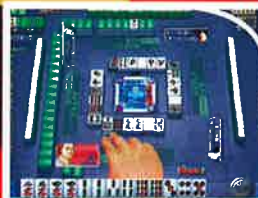
>>> Half-Life 2 Survivor – przeznaczony głównie do gry po sieci!

Lindbergh, czyli...

Trzy razy wspomnieliśmy już o tym sprzęcie, ale co tak naprawdę kryje się pod kodową nazwą Lindbergh? Cóż, jest to po prostu ekwiwalent mocnego peceta. Procesor Pentium 3 GHz, 1 GB



>>> Poza najnowszymi tytułami, w japońskich salonach stoją także klasyczne tytuły – gry beat'em up, jak **Guilty Gear X**...



>>> gry logiczne, takie jak **Mahjong**, czy nawet **Tetris**...



>>> oraz – czy może przede wszystkim – strzelanki takie, jak **Under Defeat** czy **Espagaruda**



Ave!

Maj the ciepła wiosna be with you! Tym optymistycznym akcentem witam was w kolejnej odsłonie tego kącika. Zapraszam – cieplutko :) – do lektury!

Z sal sądowych

Ponoć autentyki z amerykańskich (i nie tylko) sądów.

Prawnik: Czy ma pan dzieci lub coś w tym stylu?

Prawnik: Nie wie pan, co to było ani jak wyglądało, a czy może nam pan to opisać?

Prawnik: Przeżył pan w tym mieście całe swoje życie, prawda?

Świadek: Jeszcze nie.

Prawnik: Badał pan już inne morderstwa, nieprawdaż? Czy były tam jakieś trupy?

Prawnik: Czy pił pan na służbie?

Oskarżony: Nigdy nie piłem na służbie, chyba że przyszedłem już na nią pijany...

Prawnik: Doktorze, to pan stwierdził, że ofiarę postrzelono w ogródku?

Świadek: Nie, ja stwierdziłem, że go postrzelono w kołano.

Prawnik: Jaki jest pana stan cywilny?

Świadek: Wierny.

Sędzia: Zanim zaczniemy, muszę prosić wszystkich o pozbycie się wszelkich przypuszczeń i oczyszczenie umysłów, jeśli jakieś macie...

Prawnik: Ile razy popełniał pan samobójstwo?

Oskarżony: Cztery razy.

Prawnik: Jak to się stało, że poszła pani do doktora Cheery?

Świadek: Pomagał mojej sąsiadce przy kilku dzieciach i ona stwierdziła, że jest naprawdę dobry.

Sprawa rozwodowa:

Prawnik: Czy spędziła pani kiedyś noc z tym panem w Nowym Jorku?

Oskarżona: Odmawiam udzielenia odpowiedzi na to pytanie.

Prawnik: Czy spędziła pani kiedyś noc z tym panem w Chicago?

Oskarżona: Odmawiam udzielenia odpowiedzi na to pytanie.

Prawnik: Czy spędziła pani kiedyś noc z tym panem w Miami?

Oskarżona: Nie.

Prawnik: Czy to ten sam nos, który

złamał pan w dzieciństwie?

Świadek: Wie pani, mam tylko jeden nos...

Prawnik: Proszę nam powiedzieć, co skradziono z pani domu?

Świadek: Strzelbę z szafy po moim dziadku...

Prawnik: Czy rozpozna pani tę strzelbę?

Świadek: Tak. Miała z boku napis.

Prawnik: I co było na niej napisane?

Świadek: Winchester!

Prawnik: Jakże ma Pan IQ?

Świadek: Nie no, myślę, że jeszcze dobrze widzę...

Prawnik: Był tam tylko pan czy był pan sam?

Prawnik: Czy potrafi pani opisać osobę, która Panią napadła?

Świadek: Nie. Przestępca miał maskę...

Prawnik: A co miał pod maską?

Świadek: Eee... twarz?

Prawnik: Czy trąbił pan?

Oskarżony: Po wypadku?

Prawnik: Przed wypadkiem.

Oskarżony: Tak, przez dziesięć lat,

a potem nawet poszedłem do szkoły muzycznej...

Oskarżony twierdził, że policjant zatrzymał go niewłaściwie.

Prawnik: Sierżancie, czy gdy zatrzymał pan oskarżonego, miał Pan włączone czerwono-niebieskie światła?

Policjant: Tak.

Prawnik: Czy oskarżony mówił coś wysiadając z samochodu?

Policjant: Tak.

Prawnik: Co powiedział?

Policjant: „A to, k**rwa, co? Dyskoteka ma być?”

Prawnik: Co stało się później?

Świadek: Powiedział do mnie: „Muszę cię zabić, bo możesz mnie zidentyfikować”...

Prawnik: I zabił pana?

Świadek: Nie.

Prawnik: Proszę pana, wierzę, że jest pan uczciwym i szczerym człowiekiem...

Świadek: Dziękuję. Gdybym nie był pod przysięgą, powiedziałbym o panu to samo.

Prawnik: Była tam pani, dopóki pani nie wyszła, prawda?

A tu dla odmiany troszkę z polskich sądów

*Oskarżona krzyczała na ulicy, że nie tylko zamordowała swoją żonę, ale i jej ukradłem prześcieradło.

*Leżałem ze zmarłym w jednej sali szpitalnej i w związku z tym wielokrotnie ze zmarłym prowadziłem rozmowy, w których zwierzał mi się z całego życia, stąd znam jego stosunki rodzinne i okoliczności pisania testamentu.

*Nic nie mogłem tego dnia na komendzie załatwić, bo mi powiedziano, że dyżurny funkcjonariusz wyjechał na zabójstwo w teren.

*Kiedy pani I. umarła, już potem nie nocowała w tym pokoju.

*Spadkodawca testamenty swoje pisał wiele razy, a umarł tylko raz.

*Świadek zeznaje: otrzymywałem od obywatela K. anonimowe listy wulgarne, na które grzeczności nie odpowiadałem.

*Miejsce pobytu Jana Z. jest nieznane, istnieje

przypuszczenie, że po opuszczeniu mieszkania przed 7 laty prawdopodobnie zmarł, o czym nie przesłał zawiadomienia rodzinie.

*W miejscu stałego zamieszkania podejrzanego Józefa K. nie zastałem, a sąsiedzi stwierdzili, że prawdopodobnie nie żyje. Wobec czego uznałem jego *czasową* nieobecność.

*Dochodząc alimentów od ojca mego pozamałżeńskiego dziecka pragnę nadmienić, że należy mi się także odszkodowanie za krzywdę utraty paniństwa, nie wiem tylko, w jakiej wysokości – i dlatego proszę, aby to ustalił Wysoki Sąd na podstawie własnych doświadczeń.

*Płaszcz, o którym mowa, był rzeczywiście własnością nieboszczyka, ale nieboszczyk wkładał go na siebie tylko wtedy, gdy mu było zimno.

*Wyjechałem z żoną furmanką na pole, a tam oskarżona zaczęła rzucać w moją

żonę kamieniami. Krzyknąłem wtedy: „Niech pani przestanie rzucać, bo może pani trafić konia w oko!”.

*Świadek J. jest grabarzem i dobrze zarabia, ponieważ stara się mieć liczną klientelę.

*W bójkę udziału nie brałem, ponieważ się spóźniłem.

*W skład majątku spadkowego wchodzi grobowiec i inne przedmioty *codziennego* użytku.

*Dokładnej daty zajścia podać nie potrafię, żeby to pamiętać, musiałbym stale myśleć, czego wcale nie robię, bo mnie to nie interesuje.

*Zajście oglądałem z dużej odległości i było już szaro, więc z początku wydawało mi się, że oskarżony bije jakąś panią – ale gdy podszedłem bliżej, okazało się, że nie panią, tylko swoją żonę.

*Nieboszczyka poznałem jeszcze przed wypadkiem. Było to u niego w domu, nieboszczyk siedział wtedy przy stole i jadł obiad. *...i dlatego nie wiem, czy ta 18-letnia córka mojej zmarłej pierwszej

żony należy też do spadku, jaki został po nieboszczce, czy też nie...

*Przyznałem się tylko dlatego, że panu prokuratorowi się bardzo spieszyło.

*Pozwana wykorzystala dla siebie trzy miejsca w grobowcu, co jej powinno całkowicie na dzień dzisiejszy wystarczyć.

*Pan adwokat, jak mnie wezwał, powiedział mi, że jest pełnomocnikiem mego męża, który chce ze mną wziąć rozwód od stołu i łoża – zdziwiłam się, bo zrozumiałam to tak, że mój mąż jeść już też nie może...

*Rozwodu ze swoją żoną, Janiną R., domagam się przede wszystkim dlatego, że z wyżej wymienioną od dwóch lat już nie mogę ułożyć sobie współżycia. Żona bowiem odmawia spełnienia podstawowych powinności małżeńskich, to znaczy prania moich rzeczy i gotowania mi jedzenia.

*Proszę uprzejmie Wysoki Sąd o nakazanie mojej żonie, z którą prowadzę proces rozwodowy, aby wydała mi z naszego mieszkania – które zmuszony byłam opuścić – następujące moje przedmioty: dwie sztuki koszul, jedną parę spodni, materac, kalosze i dwa karnisze, bez których dalsza moja egzystacja jest niemożliwa.



Marek Lenc



Świadek: Nie...

Prawnik: Więc nie było pani, dopóki Pani tam nie przyszła?

Prawnik: Proszę Pana, pojechał pan na raczej kosztowną podróż poślubną?

Świadek: Tak, do Europy.

Prawnik: Czy zabrał pan ze sobą żonę?

Prawnik: Czy był pan dziś rano w sądzie, gdy pana zaprzysięgano?

Prokurator: Kiedy on wyszedł czy ona, gdyby chciała i była w stanie, podczas tego gdy inni nie chcieli, by szła, też wyszła, czy on zabrałby was też, to znaczy ją i panią, na stację?

Obrońca: Sprzeciw, Wysoki Sądzie. To pytanie powinno się wyprowadzić i rozstrzelać!

Oskarżony: (sam się bronił) Czy dobrze mi się pani przyjrzała, kiedy wyrwałem

Pani torebkę?

Ofiara: Tak. Widziałam pana bardzo wyraźnie. To pan wyrwał mi torebkę!

Oskarżony: K*wa! Powinienem być cię wtedy zastrzelić, suko!

Sędzia: Sprawa o kradzież zamrożonych kurczaków. Czy pan jest obrońcą?

Oskarżony: Nie. Ja jestem tym, co je ukradł.

Obrońca: Co pan myśli o oskarżycielu?

Świadek: Powinno się go utopić przy porodzie!

Obrońca: (z błagim uśmiechem na twarzy obraca się ku ławnikom) Więc zgadza się pan z obrońcą?

Świadek: Nie całkiem. Jego też powinno się utopić przy porodzie!

Sędzia: Czy jest jakiś poważny powód, dla którego nie chce pan już być ławnikiem?

Ławnik: Nie chcę być zbyt długo poza pracą...

Sędzia: A czy pana współpracownicy nie mogą się obejść bez pana?

Ławnik: Mogą, ale wolę, żeby o tym nie wiedzieli...

Obrońca podczas przesłuchiwania gościa, którego bronił

Obrońca: Jaki lekarz badał pana, potwierdzając szkodliwość pańskiej pracy dla zdrowia?

Oskarżony: Doktor J.

Obrońca: Dobrze, ale jaka jest specjalność tego lekarza?

Oskarżony: Nie jestem do końca pewien, ale pamiętam, jak pan mi mówił przed procesem, że to konował...

Oskarżony: Panie sędzio, proszę o przyznanie mi nowego obrońcy.

Sędzia: A z jakiego powodu?

Oskarżony: Ponieważ obecny, z urzędu, jest zupełnie niezainteresowany moją sprawą.

Sędzia: (do obrońcy z urzędu) Czy skomentuje pan wypowiedź oskarżonego?

Obrońca: ...Tak? Och, najmocniej przepraszam, Wysoki Sądzie, ale nie słuchałem...

Sędzia: Proszę się nam przedstawić.

Obrońca: Pułkownik Ebenezer Jackson.

Sędzia: Przepraszam, ale chciałem tylko imię i nazwisko. Po co panu ten pułkownik?

Obrońca: To tak jak z „wysoki” przed tytułem sędziego – w zasadzie po nic. Ale brzmi nieźle.

Prawnik: Kiedy są pana urodziny?

Oskarżony: 15. lipca.

Prawnik: Którego roku?

Oskarżony: Każdego roku.

Prawnik: Ta amnezja ogranicza całkowicie pana zdolność do zapamiętywania?

Świadek: Tak.

Prawnik: W jaki sposób się ona objawia?

Świadek: Ja zapominam.

Prawnik: Pan zapomina. Może nam pan podać jakiś przykład czegoś, co pan zapomniał?

Prawnik: Ile lat ma pani syn, ten, który z panią mieszka?

Świadek: 38 albo 35, stale mi się myli.

Prawnik: Jak długo on już z Panią mieszka?

Świadek: 45 lat.

Prawnik: Poczęcie dziecka nastąpiło więc 8 sierpnia?

Oskarżona: Tak.

Prawnik: Co pani w tym czasie robiła?

Prawnik: Jak zakończyło się pani pierwsze małżeństwo?

Oskarżona: Śmiercią.

Prawnik: Czyją śmiercią?



stencja jest niemożliwa.

*Strony nie przerywały małżeńskiego współżycia tak długo, póki nie zjawiała się na ich horyzoncie Monika L.

*Zachowanie się oskarżonego było normalne, tzn. awanturował się i bił żonę tylko po pijanemu.

*Kłótnie między mną a powódką powstawały stąd, że nigdy nie mogła mi udowodnić posiadania kochanek.

*Przyczyną rozłożenia się nas jako małżeństwa było to, że teściowa stale wtrącała się w nasze przeżycia małżeńskie.

*Mąż wszystkie zarobki chowa dla siebie, nic nie myśli o rodzinie, pije wódkę, a z dziećmi się nie podzieli.

*Do małżeńskich kłótni moich sąsiadów się nie wtrącałem, ponieważ zawsze załatwiali swoje sprawy polubownie, tzn. bili się wzajemnie.

*Pozwany stanowczo zaprzecza, aby był ojcem dziecka powódkę Barbary S., a na rozpoznaniu go przez powódkę polegać nie można, ponieważ Barbara S. sama przedtem stwierdziła, że wtedy było ciemno.

*Powód ożenił się z pozwaną na skutek przymusu fizycznego, tzn. pozwana

groziła mu, że zajdzie w ciążę.

*Pozwany jest ojcem dziecka powódkę w wyniku zbliżenia fizycznego stron, którego daty powódka dokładnie określić dziś nie może, ale był wtedy w telewizji ostatni odcinek o Izaurze.

*Powód w czasie trwania małżeństwa natarczywie oglądał się za innymi kobietami, mimo że te mu się nie odwzajemniały.

*To prawda, że gdy oskarżony dowiedział się, iż żona go zdradziła, począł wyrzucać jej rzeczy z mieszkania na ulicę, ale starał się nie trafiać w przechodniów.

*Pozwany powódkę prześladował tak długo, aż wreszcie zmuszona była zająć z nim w ciążę i wtedy przestał się nią interesować.

*Listy, jakie pisała do mnie powódka, gdy byłem w wojsku, czytali potem ukradkiem moi koledzy i śmiali się ze mnie – co mnie zmuszało do ręcznego ich pogodzenia.

*Jak ten Piotr W. powiedział do mnie: „Chodź, Zośka, ze mną do lasu, a potem będę ci płacił alimenty”, obraźliwy sens jego słów zrozumiałam dopiero po około roku.

Autentyki

Moja teściowa pracowała w Fabryce Węlny Czesankowej w Łodzi (czy jakoś tak) na jakimś ważnym stanowisku z racji znajomości języków. Do fabryki zjechały kiedyś nowoczesne maszyny z Włoch wraz z fachowcami do nauki ich obsługi. Problem polegał na tym, że oni tylko po włosku gadali. Ale na migi jakoś szło i przy okazji poznawało się trochę obcego języka. Któregoś dnia, podczas spotkania dyrekcji, wtargnął na salę włoski robotnik, niemiłosiernie wkurzony i zaczyna coś nawijać. Ludzie pytają, o co chodzi (po polsku), a ten nawija i nawija. W końcu zorientował się, że nikt nie go nie rozumie. Przypomniał sobie rozmowy z polskimi robotnikami i, udając całym sobą pracę wiertarki, wykrztusił: „Wrrrrrrrrrr moja podpierrrrrr**lili!!!”. Dyrekcja w całości położyła się na podłodze ze śmiechu. „Wrrrrrrrrrrrr” się nie znalazło.





Marek Lenc

Cza[t/d]owe dialogi

Zaczerpnięto ze strony <http://bash.org.pl>. Styl, ortografia itd. bez zmian.

<OkO> zauwazyliście że mam dziś wpisanego nicka od tyłu?

<YAC> Hesus opowiadał o wymianie sprzętu w jakiejś firmie państwowej w kadrach? Wzieli monitory stare, żeby podpiąć nowe, a pani z kadry: hola hola, ja mam na pulpicie bardzo ważne pliki!

<Velius> mam w klawiaturze więcej jedzenia niż Ty w lodowce

<vasquess> ejjj jutro mamy jakiś sprawdzian, etc ?

<grzesiek> no... matura

<vasquess> k***! wiedziałem, że o czymś zapomniałem



Marek Lenc

Lekarskie raporty

* Podczas badania serce pacjenta zatrzymało się i poczuł się lepiej.

* Pacjent odczuwał ból w klatce piersiowej z lewej strony, gdy leży na niej, od roku.

* Pacjent twierdzi, że odczuwał piekący ból w penisie, który idzie aż do stóp.

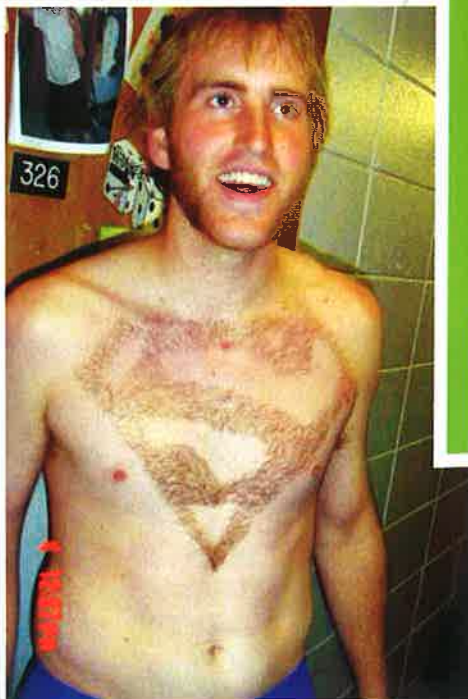
* Pacjent cierpiał na depresję, odkąd mnie spotykał, czyli od 1983 roku.

* Pacjent jest płaczliwy i często płacze. Oprócz tego wygląda, jakby miał depresję.

* Pacjent w karcie zdrowia nie ma odnotowanych wcześniejszych samobójstw.

* Pacjentka pośliznęła się na lodzie i jej nogi rozjechały się w różnych kierunkach wcześniej w grudniu.

* Pacjent opuścił szpital i czuł się dużo lepiej, pomijając to, jak czuł się, zanim się tu znalazł.



Autentyki

Odwiędziłem dziś słynny gabinet figur woskowych. Nawet fajne miejsce. Gdyby ktoś był przejazdem w stolicy Brytanii – polecam (szczególnie podczas ostatniej godziny pracy muzeum – wstęp za pół ceny). Połaziliśmy, powygłupaliśmy się, porobiliśmy zdjęcia. Spotkaliśmy figurki wielu znanych osób, ale tej jednej jedynej, którą miałem nadzieję spotkać, niestety nie. Grzecznie więc zapytałem jednej pani przy wyjściu, czy w ogóle tu gdzieś jest i jeśli tak, to czemu jej nie eksponują. Usłyszałem odpowiedź: „Co wy macie z tym Chuckiem Norrisem? Tylko dzisiaj jestes chybą piątą osobą, która o to pyta...”.

Całkiem niedawno odwiedziliśmy ze znajomymi lokal – studencki z nazwy i takiż w wystroju (nazwę liściowicie przemilczę). Ot tak – powspominać dawne dobre czasy nam się zachciało. Siadamy przy barze, zamawiamy po browarze i kontemplujemy wnętrze i co ładniejsze bywalczyń. Pierwszy hęk złocistego trunku i... jakieś nie takie. Pytam więc barmana:

– A to piwo, to ono świeże jest?

– Pewnie. Dzisiaj zmieniałem beczkę.

– No to spróbuj, bo mi się wydaje, że chyba nie...

Barman wypił łyk ze szklanki. Pomlaśkał, nalał sobie do filiżanki i zrobił test porównawczy.

– No faktycznie, coś nie tego...

Spróbował jeszcze raz. Nagle oblicze jego się rozjaśniło i z wyraźną ulgą, niczym niezrażony, radośnie stwierdził:

– Piwo jest OK, to szklanka była brudna...

Byłem z kumplem na imprezce, no i on żuł sobie gumę cynamonową. No a jak wiadomo, na imprezach się skacze, biega itp. No i nagle mu guma wyleciała. Kolega nie lubi mamować niczego, więc postanowił jej poszukać. Nagle usłyszałem tekst:

– Mam! ...O, ku**a – miętowa...

Nad morzem jak nad morzem, gdyby je stamtąd zabrać, ostałby się jedynie deptak, a przy nim niezliczona liczba straganów z wątpliwą wartością biżuterią, dwie smażalnice i pięć barów o kategorii bliżej nieokreślonej, pełnych automatów do gier i towarzystwa gustującego w odzieży sportowej z liczbą pasków odpowiadających IQ właściciela... O jednym z takich właśnie przybytków historia ta traktuje. Chadzaliśmy tam odwiecznie chętnie, bo browar tani, a frytki też niczego sobie mieli. W centralnym punkcie owego przybytku stał „szatański” automat, zapewne wymyślony przez zrzeszenie byłych sparring partnerów Mike’a Tysona, gdzie za jedyne 2 złociszki można było z całej pary (nie boję się tego powiedzieć) walić GRUCHE... a wynik odczytać na wielkiej tablicy świetlnej...

Aparat ten oblegany był wiecznie przez gromadę „sportowców” o karkach równie szerokich jak kanadyjskie sekwoje i naparzony niemiłosiernie przez 12 godzin dziennie... Jako że Szwarcenegerem nigdy nie byłem i chyba nie będę, zbyt się nie kwapiłem, aby w ucieście takowej brać udział, jednak dnia pewnego uległem namowom kumpla i za 4 blaszki postanowiłem dwa razy sobie pierdzielnąć... Pierwszy uderzał kumpel i ze swoim wynikiem uplasował się gdzieś w trzeciej dziesiątce rankingu, wywołując tym samym ironiczne uśmiechy na twarzach dresiarzkiej braci. No i moja kolej nadeszła. Lekki rozkrok... przyspieszam... Uderzenie!

Chyba nastąpiło po prostu zmęczenie materiału – puściło mocowanie (kiedyś musiało przecież, nic nie jest wieczne, po tylu ciosach...) – grucha urwała się i poleciała na środek baru. Tablica wyświetlała ogromny napis TILT... TILT... A w barze zapanowała cisza, jak makiem zasiał. Powoli podszedł do mnie gościu i drżącą ręką podał mi niewykorzystane na drugi strzał 2 złote. A i dresy od tamtej pory jakoś tak inaczej na nas patrzyły...



Marek Lenc

ATI w opałach?

Khedron (khedron@op.pl) | Najszybszy na rynku



Od ostatniego odcinka poświęconego kartom graficznym na rynku zmieniło się niemal wszystko. Jest to zasługa wprowadzonych nowych modeli mających w całości zastąpić dotychczasowych liderów. Po raz pierwszy doszło również do sytuacji, w której producent zdecydowanie najszybszego układu przez dziwaczną politykę cenową może wpaść w spore kłopoty.



Opis zaczniemy od samej góry. Mający premierę w styczniu Radeon X1900XTX to rozwinięcie opisywanego już wcześniej X1800XT. Zmiana jednak nie polega na podwyższeniu częstotliwości zegarów, ale przede wszystkim potrojeniu liczby jednostek PixelShader. Ta część potoku graficznego jest w największym stopniu obciążona podczas przetwarzania obrazu w najbardziej wymagających grach i aplikacjach. Z tego powodu inżynierowie ATI umieścili w układzie nowych Radeonów aż 48 jednostek PS. Efekt przechodzi oczekiwania – karty są niewiarygodnie wydajne, szczególnie w najnowszych grach i benchmarkach.

Radeon X1900XTX ma rdzeń pracujący z prędkością 650 MHz i 1550 MHz (pamięć). Tańszy o kilkaset złotych X1900XT różni się od niego jedynie odrobinę niższymi częstotliwościami, odpowiednio: 625 i 1450 MHz. Muszę też zaznaczyć, że nie spotkałem jeszcze wersji XT, która miałaby najmniejsze choćby problemy z pracą na ustawieniach typowych dla XTX, co kupno tego ostatniego czyni nieopłacalnym.

Potężne przyspieszenie

Radeony z miejsca zdystansowały wszelkie produkty Nvidii. Rywal nie mógł pozostawić tego bez odpowiedzi

i wkrótce potem oddał w ręce graczy najnowsze GeForce'y 7900GTX. W stosunku do poprzedników (GF7800GTX) znacznie podniesiono zegary pamięci (z 1200 do 1600 MHz) i jądra (z 430 do 650 MHz) oraz zmieniono proces technologiczny. Tak „uzbrojone” karty musiały być wydajniejsze nawet od GF7800GTX 512 (550/1700). Tryumf nie trwał długo – po pierwszych testach okazało się, że wprawdzie dystans do Radeona został zmniejszony, ale nadal to karty ATI pozostają najszybszymi na rynku. 48 jednostek PS, jak na razie nie dało się pokonać.

Wraz z wprowadzeniem nowych modeli, zakup Radeonów X1800XT i GF7800GTX stał się nieopłacalny. Oczywiście sprzedawcy będą próbowali wcisnąć zalegające modele klientom, ale mam nadzieję, że nie znajdą ich wśród czytelników NDSN.

Jeśli chodzi o ceny, GF7900GTX plasuje się pomiędzy wersją XT a XTX Radeona. Ponieważ (z nielicznymi wyjątkami) różnica w wydajności jest minimalna, z pewnością również karty Nvidii znajdą wielu nabywców. Mimo wszystko w tym najwyższym segmencie rynku wybrałbym kartę ATI. Do myślenia daje fakt, że podczas testów w niezwykle wymagającym F.E.A.R. w wysokich rozdzielczościach

(1600 x 1200), przy włączeniu wszystkich maksymalnych detali i opcji grafiki Radeony są o około 50 procent szybsze od GeForce'ów. Nawet gdyby się to okazało tylko sztuczką ze sterownikami i tak w większości pozostałych testów karty ATI są szybsze. Trzeba tylko przyznać, że bez względu na wybór cena takich kart jest niewiarygodnie wysoka – od 2000 zł w górę. Za tyle można już złożyć kompletnego i całkiem wydajnego peceta.

To tyle sukcesów ATI, bo w niższych segmentach rynku firma ta ponosi najczęściej całkowitą porażkę.

1400-1200 zł

W przedziale cen 1200-1400 zł ATI oferuje nadal kiepskiego Radeona X1800XL, Nvidia zaś wprowadziła

wspaniałego GF7900GT. Kontynuuje on na szczęście starszą tradycję firmy, w której tańsze wersje kart (oznaczone zazwyczaj GT) różnią się od tych najdroższych jedynie taktowaniem zegarów, a nie architekturą. Zatem GF7900GT ma tę samą dwudziestoczworpotokową architekturę, co 7900GTX. Jego rdzeń pracuje z szybkością 450, a pamięć 1320 MHz. Jak łatwo się zorientować, karta ta okazuje się szybsza niż niedawno jeszcze najwydajniejszy na rynku GF7800GTX, który przecież nadal kosztuje ponad 1800 zł.

Niestety nie udało mi się jeszcze przeprowadzić testów podkręcania wersji GT, ale z pewnością będzie to wymagało zmiany chłodzenia. Standardowo jest on wyposażony w niewielki radiator i wentylator rdzenia, pamięci zaś w ogóle nie mają żadnych systemów odbierania ciepła. Nie zmienia to faktu, że karta jest i tak niesza-

WYDAJNOŚĆ WYBRANYCH MODELI KART W BENCHMARKACH

	3DMark2005	3DMark2005 (1600 x 1200) AAA Aniso8
Radeon X1900XTX	10950	7591
Radeon X1900XT	10532	7277
GF7900GTX	10220	6483
GF7900GT	7793	5537
GF7800GTX	7691	4930
GF7800GT	6459	4243
Radeon X1800XL	6712	4110
Radeon X1800GT0	6390	3993
GF7600GT	5901	2774
GF6800GS	5004	2540
Radeon X800GT0	6552	2112
Radeon X1600XT	5027	2296
GF6600GT	3527	1750
GF6600	2821	1462
Radeon X1600Pro	2832	1167
GF7300GS	2300	nie testowano

WYDAJNOŚĆ WYBRANYCH MODELI KART W GRACH

	FarCry 1024 x 768	FEAR 1024 x 768	FEAR 1600 x 1200 AA4 Aniso8
RadeonX1900XTX	208	116	51
RadeonX1900XT	205	114	50
GF7900GTX	204	126	44
GF7900GT	188	102	32
GF7800GTX	176	96	28
GF7800GT	145	88	23
RadeonX1800XL	146	75	28
RadeonX1800GTO	141	66	24
GF7600GT	141	76	22
GF6800GS	134	56	20
RadeonX800GTO	125	51	nie testowano
RadeonX1600XT	122	50	nie testowano
GF6600GT	110	42	nie testowano
GF6600	54	25	nie testowano
RadeonX1600Pro	60	27	nie testowano
GF7300GS	52	15	nie testowano

mowiec wydajna i jej pojawienie się postawiło ogromny znak zapytania nad sensem kupowania droższych urządzeń.

ATI musi tu ponieść porażkę, gdyż GeForce'owi 7900GT przeciwstawia RadeonX1800XL. W testach wydajności przegrywa on nawet z GF7800GT, nie mówiąc już o nowszym układzie. Nawet X1800XT nie jest w stanie konkurować z nowym GeForce'em, a co dopiero znacznie niżej taktowana (500/1000 MHz) wersja XL. Jeżeli ktoś chce wydać na kartę niecałe 1400 zł, w żadnym przypadku nie powinien wybierać RadeonX.

1200 -1000 zł

W granicach 1000 zł ATI ponownie przegrywa z rywalem. Wprowadzono właśnie na rynek karty RadeonX1800GTO. Jest to w zasadzie ta sama karta, co X1800XL, ale ma zablokowane 4 z 16 potoków. Spowodowało to oczywiście spadek wydajności, choć trzeba przyznać, że nie jest on ogromny. Kartę można podkreślić o kilkanaście procent, ale nie ma tu żadnego porównania z niesamowitym pod tym względem X800GTO. Być może da się również odblokować pozostałe 4 potoki, gdyż użyto do jej produkcji tego samego układu, co w wersji XL. Jednakże nawet w takim przypadku sens wydawania 1000 zł na RadeonX jest niewielki. **Wszystko za sprawą obniżenia do tego samego poziomu ceny GF7800GT.** Od opisywanych wcześniej różni się on zmniejsze-

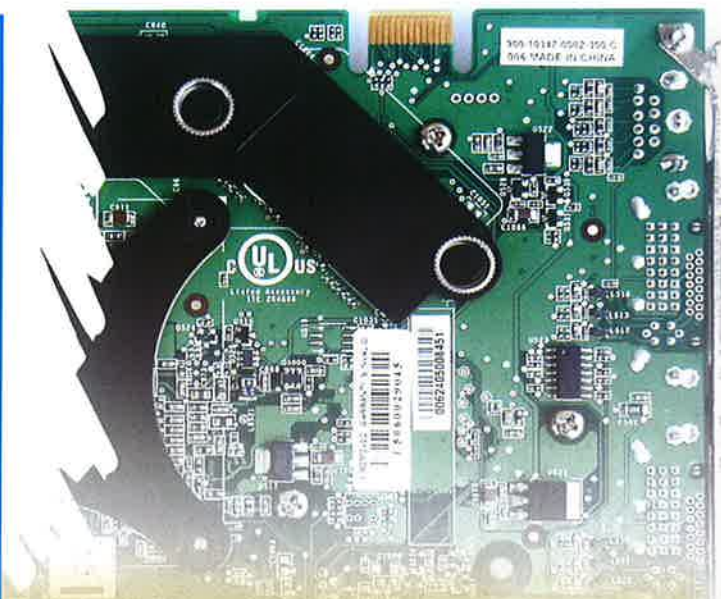
niem o 4 liczby potoków (do 20) i niższymi zegarami. Szybkość rdzenia to 400, a pamięci 1000 MHz. Pod każdym względem jest on wydajniejszy od RadeonX1800XL, a co za tym idzie – od X1800GTO dzieli go już spora różnica.

Poniżej 800 zł

Tęgle lanie ATI dostaje również w najpopularniejszym wśród graczy segmencie kart z ceną do 800 zł. Wprowadzony niedawno GF7600GT zachwylił mnie pod każdym wzglę-

Wraz z wprowadzeniem nowych modeli, zakup Radeonów X1800XT i GF 7800GTX stał się zupełnie nieopłacalny.

dem. To najlepszy możliwy następca tak bardzo chwalonego GF6600GT. To karta dwunastopotokowa z 560 MHz rdzeniem i 1400 MHz pamięcią. Sprawia to, że jest naprawdę bardzo wydajna. Pod tym względem prześciga wszystkie GF6800GS/GT/Ultra. W przeciwieństwie do serii 6800, zużywa również niewiele prądu i charakteryzuje się znacznie mniejszymi rozmiarami. Po raz pierwszy od dość dawna karta nawet za taką cenę pozwala na w pełni komfortowe granie w najnowsze tytuły i w wysokich detalach.



Tej znakomitej karcie ATI próbuje przeciwstawić swojego kiepskiego RadeonX1600XT. Wprowadzie to również karta dwunastopotokowa, ale w testach wydajności GeForce miażdży ją pod każdym względem. Pisałem o tym kilka miesięcy temu – nowy Radeon jest wolniejszy nawet od obecnego już od dawna na rynku RadeonX800GTO.

Logiczne wydaje się, że w takiej sytuacji znacznie spadły ceny GF6600GT. Obecnie kosztują one około 500 zł. Ich wydajność nadal jest wystarczająca do w miarę komfortowego grania, ale widmo modelu 7600GT ciąży również nad nimi – za około 250 zł więcej można mieć

najlepszym wyborem będzie właśnie ten starszy model RadeonX.

200-300 zł

W segmencie kart najtańszych Nvidia oferuje GeForce'a 7300GS. Oczywiście nie można się po nim spodziewać zbyt wiele, ale przyznam szczerze, że bardzo zaskoczyły mnie jego możliwości. Za około 250 zł dostajemy kartę o wydajności RadeonX9700Pro. Konkurencja ponownie zostaje daleko w tyle. Na GF7300GS da się uruchomić nawet nowe gry, a te nieco starsze będą na nim śmigały z całkiem ożywczą liczbą FPS. To karta zaledwie czteropotokowa, ale jej rdzeń pracuje z częstotliwością aż 550, zaś pamięć 800 MHz.

SLI pod rozwagę

Premiery nowych kart Nvidii dają większą szansę silnie promowanemu rozwiązaniu SLI. Jeżeli kogoś nie przestraszą pojawiające się czasem kłopoty w używaniu kart pracujących w tym trybie, może pomyśleć o ich zakupie. Cenowo dwa GF7600GT to niecałe 1600 zł. Dość trudno oszacować ich wydajność w porównaniu do pojedynczych kart. W niższych rozdzielczościach i bez włączonych funkcji poprawiania obrazu dorównają one GF7900GTX, natomiast po włączeniu najwyższej możliwej jakości będą mu już dość mocno ustępować.

Za 2000 zł można mieć dwa GF7800GT – te karty już bez problemu dorównują najmocniejszym pojedynczym układom, ale nadal pozostają kłopoty w ich eksploatacji i dodatkowo zakup bardzo drogiego zasilacza.



Najciekawszym rozwiązaniem wydaje się zakupienie dwóch GF7900GT – będzie to kosztowało 2600 zł (tyle, co najdroższe 7900GTX i X1900XTX), ale wydajność takiego układu ogranicza obecnie już tylko moc procesora. Tak więc dla bogatych maniaków może to być ciekawy pomysł. Z pewnością znacznie lepszy niż podwójny 7900GTX – cena wyższa o co najmniej 80%, zaś wydajność niewiele – po prostu na razie nie ma procesorów zdolnych do uwidocznienia jakiejś ogromnej różnicy między nimi na tym polu.

ATI znacznie udoskonaliło swoją wersję rozwiązania dla dwóch współpracujących kart – **CrossFire**. Teraz działa ono sprawniej, ale nadal nie bardzo można je polecić. Pod względem funkcjonalności znacznie ustępuje trybowi SLI Nvidii. Konieczność zakupu specjalnej przeznaczonej do pracy w tym trybie karty oraz sama kiepska wydajność tańszych kart ATI sprawia, że CrossFire to jak na razie bardziej ciekawostka niż warty zastanowienia pomysł.

Koniec AGP

Polityka cenowa sprawiła, że przestało się opłacać inwestowanie w rozwój komputerów ze złączem AGP. Jeżeli ktoś ma taki komputer, a w nim GF6800GT czy Radeon X850, nie musi na razie zastanawiać się nad jakimiśkolwiek zmianami – nadal dysponują one bardzo dużą mocą. Niestety nie da się jej już zwiększyć. Teoretycznie kartą wydajniejszą jest wprowadzony niedawno GF7800GS. Tyle tylko, że jego zakupu nie można polecić nikomu. Cena – około 1300 zł, czyni go zupełnie nieatrakcyjnym. Można za nią kupić nową płytę główną ze złączem PCIe i do tego GF7800GT – kartę od 7800GS sporo wydajniejszą. Takie rozwiązanie nie stanowi żadnego problemu dla posiadaczy procesorów AMD.

Niestety Intel swoich klientów wpuścił tutaj w kanał – jeśli oczekują najwyższej wydajności, będą musieli zmienić również procesor na wersję 775 ze względu na to, że tylko do niego dostaną dobrą płytę

główną ze złączem PCIe. Tak więc dla posiadaczy procesorów Intel sytuacja wygląda nieciekawie, ale od dawna firma ta wyspecjalizowała się w różnych formach niekoniecznie uzasadnionego sięgania do portfeli klientów. AGP powoli odchodzi, ale nigdy nie przegrało walki. Po prostu ustępuje miejsca innemu rozwiązaniu.

Kłopoty na własne życzenie

Najnowsze karty Nvidii zapowiadają ciężkie czasy dla ATI. Z wyjątkiem najwydajniejszych układów Nvidia ma nad rywalem przewagę w każdym segmencie rynku. Czasem jej rozmiary są druzgocące. Winę za zaistniałą sytuację ponosi w całości ATI. Pod względem technologicznym poziom obu firm jest bardzo wyrównany, ale polityka cenowa ATI czasami wprawia w zdumienie. Trudno znaleźć jakiegokolwiek racjonalnego uzasadnienia, chyba że specjaliści od marketingu i szefostwo firmy uważają, że klientom da się wmówić każdą bzdurę. Nie jest to prawda, a odcinanie kuponów od legendy Radeon 9700Pro powinno się zakończyć już dawno.

Skąd ta cena?

Próby uzasadniania wysokiej ceny kart ATI kosztami produkcji układów są niedorzeczne. ATI jest producentem układu graficznego dla konsoli Xbox 360. Wprawdzie jego architektura jest inna niż

układów zastosowanych w X1900XTX, ale jednak występuje między nimi ogromne podobieństwo. Jak więc wytłumaczyć fakt, że cała konsola jest o wiele tańsza niż jeden Radeon X1900XTX? Po prostu marża producenta (nie sprzedawcy!) w przypadku Radeona jest ogromna, a Microsoft sprzedaje swoje konsole poniżej kosztów produkcji, by przyciągnąć graczy przed listopadową premierą PlayStation 3. Być może oznacza to, że ATI postanowiło opuścić rynek pecetowy, a swoją szansę widzi we współpracy z Microsoftem? Jeśli nie zmieni podejścia do klientów, takie rozwiązanie może już wkrótce stać się dla tej firmy koniecznością. Nie na długo – pozbawiona energii i dynamiki rynku komputerów dla graczy ATI szybko, nawet w konsolowych rozwiązaniach, ulegnie Nvidii, co oznacza porażkę po kolejnej wymianie generacji konsol.

Podsumowanie

Pozostanie na rynku tylko jednego producenta układów dla kart graficznych może mieć fatalne konsekwencje również dla graczy. Monopol Nvidii będzie oznaczał

podniesienie cen i spowolnienie rozwoju. Miejmy nadzieję, że do tego nie dojdzie i ATI nie odda rynku walkowerem.

Jeszcze jedno wyjaśnienie – w tekście i tabeli nie znajdziecie wszystkich dostępnych na rynku modeli kart – wiele z nich pominąłem, gdyż po prostu nie są warte uwagi i nie warto się nimi tutaj zajmować.

To wszystko na dziś i do zobaczenia za miesiąc. [GDA]

Platforma Oby... testowa

Uważnych czytelników może zaskoczyć czasem spora różnica w wynikach testów, szczególnie najmocniejszych kart, między uzyskiwanymi przeze mnie a chłopakami z działu sprzętowego. Nie jest to błąd, ale prosta konsekwencja faktu użycia do testów różnych platform sprzętowych. Tam jest to komputer z procesorem P4, którego moc nie wystarcza do właściwego uwidocznienia różnicy pomiędzy np. GF7800GTX a Radeonem X1900XTX.

Używana przeze mnie podstawa do testów kart graficznych to:
procesor – AMD Athlon64 3200+ – podkręcony do 2500 MHz
płyta główna – DFI LanParty UT nf4 Ultra-D
pamięć – PDP Patriot ELK 2x1GB 500 MHz
zasilacz – BeQuiet 450 W

Premiery nowych kart Nvidii dają większą szansę silnie promowanemu rozwiązaniu SLI.

DO WYBORU, DO KOLORU...

Typ karty	DX	Vertex Shader	Pixel Shader	Magistrala pamięci	GPU	Pamięć	Opłacalność zakupu
ATI Radeon				(bit)	(MHz)	(MHz)	(skala 0-10)
X1600Pro	9c	5	12	128	500	800	0
X1600XT	9c	5	12	128	590	1380	0
X800GTO	9b	6	12	256	400	980	10
X1800GTO	9c	8	12	256	500	1000	0
X1800XL	9c	8	16	256	500	1000	0
X1800XT	9c	8	16	256	625	1500	0
X1900XT	9c	8	48	256	625	1450	(10 dla maniaków)
X1900XTX	9c	8	48	256	650	1550	(10 dla maniaków)
Nvidia GeForce							
7300GS	9c	2	4	64	550	800	3
6600	9c	3	8	128	300	550	0
6600GT	9c	3	8	128	500	1000	7
6800GS	9c	5	12	256	425	1000	0
7600GT	9c	5	12	128	560	1400	10
7800GT	9c	7	20	256	400	1000	10
7800GTX	9c	8	24	256	430	1200	0
7900GT	9c	8	24	256	450	1320	10
7900GTX	9c	8	24	256	650	1600	(10 dla maniaków)

APOLLO
multimedia



www.apollomultimedia.pl

entertaining the world



SPECJALNY ZESTAW DLA GRACZY AM-3000 Fighter

- * specjalna wodoszczelna i wzmocniona konstrukcja
- * klawiatura z oznaczeniem najważniejszych przycisków w grach
- * mysz optyczna z wysokiej klasy sensorem optycznym 800 CPI

Zestaw polecany do gry
**COMMANDOS
STRIKE FORCE**
filmy CENEGA Poland

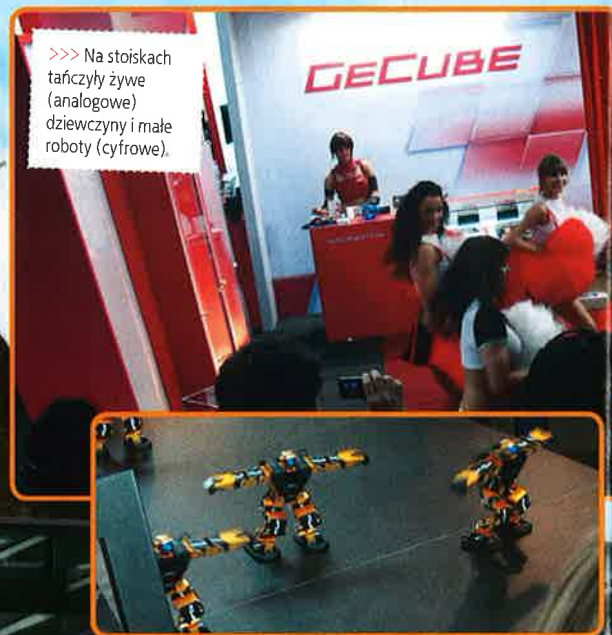


CeBIT

Join the vision

2006

>>> Na stoiskach
tańczyły żywe
(analogowe)
dziewczyny i małe
roboty (cyfrowe).



>>> Autor (Mike-I'm Sexy-L)
relacji wraz z przedstawicielkami
firmy Galaxy - Polkami.



Nawet rozdmuchiwane przez media plotki o szerzącej się ptasiej grypie, a także niezbyt sprzyjającej aurze (zimno, wiatr i deszcz) nie zakłóciły przebiegu corocznie odbywających się w Hanowerze Międzynarodowych Targów CeBIT.

ORGANIZATORZY zapowiedzieli, że w tym roku wystawców jest dużo więcej – jak się dowiedziałem, w targach wzięło udział **6200 firm z ponad 70 krajów**. Bardzo pozytywnym zaskoczeniem było pojawienie się dużo większej liczby wystawców z Polski.

W tym roku dużo więcej czasu spędziłem na rozmowach z przedstawicielami różnych producentów oraz na dokładniejszym oglądaniu produktów i stoisk. Dzięki temu udało mi się dowiedzieć o kilku ciekawych rzeczach.

Sporo się działo w kwestii chłodzenia. Pojawiły się nowe konstrukcje radiatorów, zestawy chłodzenia wodnego (w tym także kompletne – test jednego z nich już w tym numerze CDA!), nowe konstrukcje wykorzystujące ciepłowod, a na jednym z największych stoisk można było się dowiedzieć, że urządzenie

KILLER

Killer to nazwa podkładki stworzonej przez francuską firmę Nova. **Ma być alternatywą dla Icemata.** Nie każdy może sobie w końcu pozwolić na Icemata ze względu na cenę, inni nie lubią grać na szkle, a z takiego tworzywa powstał Icemat. Killer natomiast jest podkładką z tworzywa sztucznego, dzięki czemu nie słychać nieprzyjemnego skrzypienia. Rozmiarem chyba nawet przewyższa konkurencję, co powinno spodobać się fanom FPS-ów, choć nie każdy dysponuje odpowiednio dużym biurkiem. :) Zresztą tak po prawdzie, nie trzeba przecież wcale zataczać kręgów ręką jak Mroczny Kosiarz, bo kursor bardzo dobrze reaguje na mniejsze ruchy gryzoniem. Podkładka jest również oferowana w wersji Winner, która ma dokładnie takie same parametry jak Killer, ale jest mniejsza. Najważniejsze jest jednak to, jak się gra, a tu Killer spisuje się znakomicie. W niczym nie ustępuje „Ajsowi”, świetnie współpracuje zarówno z laserem, jak i myszkami



optycznymi. I świetnie trzyma się stołu. **Gdybym miał dziś kupować podkładkę, chyba wybrałbym właśnie Killera lub Winnera, a nie Icemata.** Cena to 5 € za małego Winnera i 28 € za wersję Killer.

www.gamermousepads.com
www.novasmic.com



>>> Wiele systemów chłodzenia kart graficznych i procesorów powalało rozmachem, ale zupełnie nowych pomysłów było jak na lekarstwo.

>>> Myszka G7 Logitecha w wydaniu Lan Party – w stosownym etui i nowych kolorach.

>>> Myszka firmowana przez najlepszego gracza na świecie.

>>> Najnowsza klawiatura Z-Boarda ma zatrzeć wrażenie, jakie na nas pozostawiła poprzednia konstrukcja. Zobaczymy...

>>> Te dziewczyny miały chłodzić – a rozgrzewały!

COOL'EM ALL!



CHŁODZENIE VGA:

XC-70 Cu+

- wymiary >> 120 x 92 x 27 mm
- masa >> 282 g
- radiator >> miedź
- łożyskowanie >> podwójne kulkowe
- praca >> 18 dB tryb silent
25 dB tryb normal



XC-70 Al+

- wymiary >> 120 x 92 x 27 mm
- radiator >> aluminium
- waga >> 133 g
- łożyskowanie >> ślizgowe
- praca >> 17 dB tryb silent
24 dB tryb normal



MULTIMEDIA VISION®
Autoryzowany, wyłączny dystrybutor
tel (022) 338 9000, www.pentagram.pl

PENTAGRAM GROUP
www.pentagram.com.tw



>>> Ciekawe, czy tłoczą się bardziej do samochodu, czy do hostess...

>>> Karta graficzna MSI korzysta z dwóch modułów przewidzianych do pracy w notebookach.

>>> Oficjalny zegarek taikonautów z Chińskiego statku kosmicznego Shenzhou VI.

>>> MSI zaprezentowało notebooki z wbudowaną pełnowymiarową klawiaturą numeryczną.

>>> KG920 od LG to multimedialny telefon z wbudowanym aparatem 5 Mpix.

>>> NEC Flask to nie fłaszka, tylko telefon komórkowy na... alkohol!

>>> Samsung pokazał „sklepową” wersję napędu kompatybilnego z BlueRay oraz DVD.

AKUATEK EXTREME FS92

typu MediaCenter tegoż producenta jako jedno z bardzo niewielu wykorzystuje płynny metal do chłodzenia swoich układów – chodzi o firmę MSI.

Bardzo ważnymi ciekawostkami, które ucieszą zapewne wielbicieli notebooków, są montowane coraz częściej klawiatury z wydzielonym pełnym blokiem numerycznym oraz co według mnie jest najważniejsze... wymienne moduły układów graficznych! W końcu gdy spodoba nam się jakiś laptop, możemy kupić go w dobrej konfiguracji, lecz ze słabą kartą grafiki, a potem dokupić mocniejszy akcelerator i cieszyć się super wydajnością w pracy i grach! Na stoisku MSI zaprezentowano kartę PCIe, na której można obsadzić dwa takie moduły i uruchomić w trybie SLI – to raczej mało ekonomiczne rozwią-

Akuatek Extreme FS92 to interesujące połączenie konstrukcji wykorzystującej cieplowody oraz klasycznego zestawu wodnego chłodzenia. Urządzenie wyszukałem na CeBIT i po rozmowach z ludźmi z Akuateka przywiozłem jeden egzemplarz do laboratorium. Całość składa się z bloku wodnego, pompy, chłodnicy oraz wentylatora wymuszającego obieg powietrza.

Nie byłoby w tym niczego dziwnego, gdyby nie fakt, że całość montuje się na procesorze. Nie ma żadnych płaczących się przewodów, problemów z umieszczeniem zbiornika wyrównawczego czy przymocowaniem chłodnicy.

Wszystko byłoby nad wyraz piękne, gdyby nie fakt, że w zestawach do chłodzenia wodnego ważnym czynnikiem jest wielkość chłodnicy i jej umiejscowienie, dzięki czemu ciepło jest wydajnie usuwane

z wnętrza obudowy; w FS92 chłodnica nie nadąża z odprowadzaniem nadmiaru ciepła i znajduje się wewnątrz obudowy. Gdy procesor pracuje na maksymalnych obrotach, temperatura nie należy do najniższych, choć krytycznego progu nie przekracza. Poza tym obrotami wentylatora steruje płyta główna i gdy obciążenie systemu jest tylko trochę wyższe od spoczynku, wiatrak zaczyna być już słyszalny, by przy pełnym obciążeniu po prostu hałasować.

Krótko mówiąc: raczej ciekawostka, niż rewolucja.





>>> Pluszowe i „zabawkowe” telewizorki wzbudzały prawdziwą furorę tak wśród młodych, jak i starszych zwiedzających.



>>> Mirai to nowa marka, która pojawiła się niedawno również w Polsce.

>>> LCD-ki i plazmy giganty (nawet powyżej 100") to wizytówki największych koncernów.



>>> Hummer przerobiony a la West Coast Customs – w bagażniku jak zwykle niespodzianka – centrum gier!

plustek

numer 1 w Polsce



PROFESKA

... to mało powiedziane !!!

OpticPro ST64+



+ SilverFast®

Rozdzielczość 3200 x 6400 dpi
Inteligentne usuwanie defektów
Klisze średnio- i wielkoformatowe
Interfejs USB 2.0 Hi-Speed

Plustek OpticPro ST64+ to doskonały skaner płaski z zaawansowanymi możliwościami skanowania slajdów i negatywów. Wyposażony w zaawansowany sterownik SilverFast zapewnia najlepsze wyniki skanowania. Dołączone oprogramowanie umożliwia zdejmowanie masek barwnych z negatywów (w zależności od producenta, rodzaju i czułości kliszy) oraz inteligentne usuwanie defektów (kurzu i zadrapań) skanowanego obrazu, z wykorzystaniem funkcji SRD (Smart Removal of Defects). Wbudowana przystawka pozwala skanować aż 12 klatek kliszy 35 mm (3 paski kliszy po 4 klatki), 6 slajdów w ramkach, klisze średnioformatowe 6x6 cm i 6x9 cm oraz wielkoformatowe 13x18 cm. Transfer danych między skanerem a komputerem odbywa się przez szybki interfejs USB 2.0 Hi-Speed.

MULTIMEDIA VISION®

Autoryzowany wyłączny dystrybutor produktów Plustek w Polsce
ul. Emaliowa 28, 02-295 Warszawa, tel. (022) 338 9000, www.plustek.pl

>>> Fantazyjne obudowy kryły w swym wnętrzu standardowe rozwiązania techniczne.

>>> Tak duże wentylatory boczne powinny zapewnić wszystkim komponentom bardzo dobre chłodzenie.

>>> Pojawiło się także kilka moddingowych cacuszek – srebrzysty, futurystyczny „odkurzacz” i blaszak zamknięty w obudowie od mikrofalówki.

>>> Nvidia prezentowała między innymi najnowsze karty GeForce 7900GTX pracujące w trybie SLI. Nie zabrakło także wersji Quad SLI (cztery karty naraz!).

>>> Producenci przyciągali na swoje stoiska nie tylko modelkami i konkursami, ale także takimi nietoperzami.

zanie, ale miało na celu pokazanie możliwości producenta oraz wydajności, jaką oferują nowe notebookowe układy graficzne.

Obudowy komputerowe także zyskują i na wyglądzie. I na funkcjonalności. Prócz fantazyjnych kształtów przednich paneli, feerii barw lakierów i emalii nakładanych na poszczególne elementy, królowały kanały powietrzne, kratki, siatki oraz niejednokrotnie gigantyczne wentylatory przypominające te biurowe. Oczywiście nie są one tak hałaśliwe – kręcą się z prędkościami zapewniającymi niemal bezgłośną pracę, a dzięki nim powietrze z zewnątrz owiewa niemal całą płytę główną i elementy na niej obsadzone.

Na wielu stoiskach prezentowano sprzęt do Digital Video Broadcasting – Terrestrial, czyli transmisji

programów telewizyjnych w postaci cyfrowej, ale nadawanych naziemnie. Polska jest zobowiązana do przejścia na ten standard do 2012 roku. Aż szkoda, że na razie wszystko idzie jak po grudzie, gdyż dzięki tym standardom można za pomocą urządzenia wielkości klucza USB i małej antenki oglądać telewizję poprzez komputer, notebook, palmtop czy nawet przenośny odtwarzacz MP3/MPEG4 z wbudowanym tunerem – a wszystko w cyfrowej jakości.

Inną ciekawostką były działające zestawy z nowymi układami AMD oraz Intelu. AMD już niedługo będzie produkowało procesory do komputerów biurowych tylko z nowymi wyprowadzeniami złączy A2. Stąd też w ofercie wszystkich producentów można

Cebit 2006 można podsumować krótko: tu nie było rewolucji. Twórcy skoncentrowali się na udoskonalaniu tego, co już znamy. Miejmy nadzieję, że to tylko chwilowa cisza przed burzą, która nadejdzie w roku 2007... ■ MACIEJ LEWCZUK

**SPRAWDŹ DARMOWY KOMUNIKATOR INTERNETOWY!!!
WEJDŹ NA STRONE WWW.AQQ.WAPSTER.PL**

FDL 7428 MOND 7228 REEL 7428

PT267929LG6	267929	T2679320LG6	2679320	RM2730343LG6	2730343
PT267929LG6	267929	T2679320LG6	2679320	RM2730343LG6	2730343

PT12502018LG6	T2502069LG6	RM2587897LG6
PT1989549LG6	T1992876LG6	RM2225086LG6
PT2807148LG6	T3807823LG6	RM2809315LG6

ABY WYSŁAĆ DOWOLNY DZWONEK INNEJ OSOBE W TREŚCI WPISZ NUMER TELEFONU ADRESATA:
NUMER DZWONKA (NP. +4850X600600.PT508452LG6. ZAMAWIAJĄC POLIFONE LUB DZWONEK

NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON SONY ERICSSON MOTOROLA

WYSŁUJ SMS NA NUMER 7228 W TREŚCI WPISZ NUMER OBRAZKA (NP LII15560LG6) - WSZYSTKIE TELEFONY. TYLKO DLA SIEMENS ZAMIAST 'L' WPISZ 'D' (NP D815660LG6) NOKIA WYGAŚZACZ ZAMIAST 'L' WPISZ 'V' (NP V815660LG6)

NOKIA SONY ERICSSON MOTOROLA SIEMENS SAGEM ALCATEL MITSUBISHI SAMSUNG PANASONIC PHILIPS LG SHARP SENCOR

WYSŁU SMS NA NUMER 7428 W TREŚCI WPISZ NUMER TAPEITY (NP B776000LG6) W ODPowiedzi OTRZYMASZ ZAKŁADKĘ (MAP) KTÓRA NALEŻY

NUMER TELEFONU ADRESATA NUMER TAPETY (NP: +4860X500600:8776000LG5).

[illegible]

DOSTĘPNA W SIECIACH 4G+, PLUS, ORANGE, EYEHAY, SAMI SWOJ. KOSZT POŁĄCZENIA Z NUMEREM 714068 TO 1 PLN/MIN (1,22 PLN/MIN Z VAT), NUMER 7420 9 PLN (10,98 zł z VAT), NUMER 7420 9 PLN (10,98 zł z VAT). USŁUGAMI

SPIS RZECZY

VoIP

Qn'ik wyjaśnia, w jaki sposób skonfigurować komputer, by tanio rozmawiać ze znajomymi z kraju i ze świata. Pokazujemy sprzęt przydatny przy takich rozmowach. To na s. 128-131.

Testy

Jak co miesiąc sprawdzamy nowości dystrybutorów sprzętu komputerowego i... nie tylko. Warto zwrócić uwagę na test padów Saiteka oraz odtwarzacz WIWA 128 – jak na swoją cenę ma b. duże możliwości. Mike-L pisze o tym na s. 132-137.

Jak to się robi?

Stare gierki wciąż mają urok, ale trudno uruchomić je na współczesnych komputerach. Jak odpalić stare DOS-owe produkcje, tłumaczy Tiges na s. 138.

Coś innego

Nie siedź przy komputerze! Zagraj w kosza na podwórku – w butach firm Nike, Reebok i Converse, o których piszemy na s. 140.

Magazyn

Tym razem krótko – ale konkretnie. Księżna Kamila przedstawia nowe pozycje książkowe ze świata Forgotten Realms – zajrzyj na s. 140.

Tanie dzwonienie

Ile miesięcznie twoja rodzina wydaje na rachunki telefoniczne? Pewnie sporo – tymczasem drogie rozmowy już jakiś czas temu odeszły do lamusa. Jeśli więc nie masz jeszcze szybkiego stałego łącza, dostajesz wraz z tym artykułem bardzo dobry argument za tym, by namówić na nie rodziców albo by zafundować je sobie samemu. Oszczędność rozmów przy użyciu VoIP powinna zrekompensować resztę wydatków.

Voice over

Internet Protocol to wciąż dość nowa technologia, dlatego wiąże się z nią pewne mity, niejednokrotnie znajdujące potwierdzenie w rzeczywistości. To, co jest potrzebne do korzystania z internetowych rozmów, macie wyszczególnione na zdjęciu. Teraz za to pragnę rozwiać kilka wątpliwości dotyczących VoIP.

Czy jakość rozmów jest taka sama jak przy korzystaniu ze zwykłego telefonu? Najczęściej tak. Podczas testowania różnych usług nie natrafiłem na zbyt częste problemy. Owszem, czasem coś przerywało (czyli z technicznego punktu widzenia pakiety z głosem zamienionym

na formę cyfrową nie docierały na czas), ale było to spowodowane albo słabym łączem rozmówcy, albo wyjątkowo dużym obciążeniem Sieci. Nie jest to w każdym razie problem, który by mógł do VoIP zniechęcić – chwilowe problemy to bardzo mała cena za tak duże oszczędności. Oczywiście wiele tu zależy od dostawcy Internetu. Na przykład popularna Neostroda tepsy zawodzi znacznie częściej niż zwykła linia telefoniczna, ale to już nie jest wada VoIP.

Czy podczas rozmawiania muszę siedzieć przy komputerze? Pecet z dostępem do Sieci i z podłączonym zestawem słuchawkowym to zdecydowanie najtańsze wyjście, choć dla niektórych – zwłaszcza osób starej daty – nie najwygodniejsze i niezbyt intuicyjne. Dlatego też rynek jest teraz zalewany przez producentów sprzętu słuchawkami USB,

a nawet całymi zestawami telefonicznymi. Możesz więc kupić aparat bezprzewodowy, co na stałe uwolni cię od kabli. Inna rzecz, że cena takiego rozwiązania będzie już znaczna (kilkaset złotych). Aha – słuchawka USB to nie tylko głośnik i mikrofon wsadzony do wspólnego opakowania. Jeśli takową dysponujesz, nie musisz mieć zainstalowanej w komputerze karty dźwiękowej. Pytanie tylko, czy dziś w ogóle ktoś ma taki problem.

Czy VoIP zastępuje zwykły telefon?

Nie w stu procentach, gdyż nie daje możliwości dzwonienia pod numery awaryjne, czyli 997, 998 i 999 (policja, straż pożarna i pogotowie). Nie ma za to problemów z dzwonieniem (np. przez Skype'a) pod numery bezpłatne, tj. zaczynające się od 0800. Ze względów bezpieczeństwa więc warto poza telefonem VoIP mieć również komórkę, z której połączenie z trzycyfrowymi numerami nie nastręcza żadnych kłopotów. Nie ma jednak powodów by utrzymywać drogi telefon stacjonarny. Tym bardziej że część

OPROGRAMOWANIE. Przede wszystkim musisz mieć zainstalowany program do rozmów. Wybierz sobie jeden w zależności od upodobań: Skype, Tlenofon, Spik itp. (Więcej o nich w tekście obok.) Niestety niektóre programy nie chcą działać pod starszymi wersjami Windows, jeśli więc wciąż używasz edycji 98, być może będziesz się musiał wreszcie przesiąść na nowszą.

SPOSÓB PŁATNOŚCI. Właściwie wszyscy dostawcy usług VoIP oferują co najmniej kilkanaście sposobów płatności. Najlepszym i najwygodniejszym jest przesyłanie pieniędzy przelewem bankowym (oferowanym przez chyba wszystkie banki z elektroniczną obsługą kont) oraz płacenie kartą kredytową. W ostateczności pozostaje też przelew pocztowy lub płatność SMS-em. Ten pierwszy jest niepraktyczny ze względu na długi czas, w jakim dostarczane są pieniądze i dość duże prowizje dla poczty. Ten drugi zaś jest wyjściem najszybszym, choć jednocześnie najdroższym – ponad połowa ceny zżerana jest przez podatek i prowizję dla operatorów. W większości przypadków za rozmowy VoIP płaci się w formie pre-paid, czyli: ile wpłacisz, tyle będziesz mógł rozmawiać.

Czy twoja babcia/ nieskomputeryzowana siostra poradzi sobie z obsługą VoIP?

Sieciowstret?

Jeśli jakimś zbiegiem okoliczności ktoś z twojego otoczenia uważa, że Internet jest dziełem szatana i nie chce mieć z nim nic wspólnego, a jednocześnie musi dzwonić za granicę, pomocą służą dwa polskie portale, Onet.pl i Interia.pl. Dzwoniąc pod numery

0 708 177 800 lub 0 708 108 107, po połączeniu zostajesz poproszony o podanie numeru za granicę... i już. Płacisz 35 groszy za minutę połączenia (w przypadku planu TP socjalny dwa razy więcej) i już możesz rozmawiać z kilkudziesięcioma krajami.

Mimo używania zwykłego telefonu, te rozmowy również odbywają się dzięki VoIP – i choć są 4 razy droższe niż połączenia wykonywane przez Skype'a albo Tlenofon, zawsze to co najmniej 75% taniej niż w tepsie...

PORÓWNANIE CEN POŁĄCZEŃ

połączenia	VoIP*	Tele2	TPSA
lokalne	0,09	0,11	0,12
międzymiastowe	0,09	0,35	0,49
międzynarodowe**	0,09	0,66	1,02

ceny za 1 minutę połączenia

* czyli Skype, Tlenofon, GG Naglos, Wp Spik itp.

** do największych państw świata, do których ludzie dzwonią najczęściej (USA, Wielka Brytania, Niemcy itd.)

Od zera do siedmiu...



Ceny połączeń VoIP nie są różnorodne – zwykle oscylują poniżej 10 groszy za minutę. Jednak kiedy korzystasz ze Skype'a, za darmo możesz dzwonić na specjalne numery w czterech krajach na świecie: USA, Wielkiej Brytanii, Francji i... Polsce (0800). Jeśli jednak chciałbyś zadzwonić na wyspę Diego Garcia (gdzieś pośrodku Oceanu Indyjskiego), musisz się liczyć z wydatkami rzędu 7 złotych za minutę (czyli o 3 złote drożej niż przez tępe!).



KOMPUTER. Wymagania co do sprzętu są w przypadku VoIP tak małe, że ryzyko, iż twój gruchot ich nie spełnia, jest minimalne. Właściwie wystarczy włączony PC z odpowiednim systemem operacyjnym i kartą dźwiękową działającą w trybie full duplex, czyli potrafiącą jednocześnie odtwarzać i zapisywać dźwięk. Obecnie właściwie wszystkie urządzenia, nawet zintegrowane na płytach głównych, obsługują ten tryb.

INTERNET. Szybkość i stabilność połączenia jest w przypadku rozmów przez VoIP rzeczą niezwykle istotną. Teoretycznie powinien wystarczyć najwykleszy modem, jednak w praktyce rozmawianie w ten sposób mija się z celem. Najlepiej dysponować łączem szerokopasmowym, ale już najtańsza wersja Neostady w zupełności wystarcza do bezproblemowych rozmów, zaś przy połączeniu 256 kbit nie ma najmniejszych problemów. O ile oczywiście sieć nie jest wyjątkowo przeciążona.

HEADSET. Czyli zestaw słuchawki + mikrofon. Zdecydowanie najtańsze wyjście i jednocześnie całkiem niezłe. Najprostsze modele można już kupić za kilkanaście złotych, a oferowana jakość dźwięku do rozmów powinna w zupełności wystarczyć. Dodatkową zaletą używania słuchawek jest to, że ręce rozmawiającego pozostają wolne, więc nie ma problemu, by coś podczas gadania napisać czy surfować w Internecie. Jedynie ludzie przyzwyczajeni do słuchawek mogą się czuć niekomfortowo, poza tym podłączanie zestawu i zakładanie go na głowę trwa zdecydowanie dłużej niż podniesienie słuchawki.

SŁUCHAWKA USB. W praktyce łączy głośnik i mikrofon opakowane w niewielkie, poręczne i znane wszystkim urządzenie. Idealne dla tradycjonalistów, którzy nie uznają rozmawiania przez headset. Po podłączeniu jest od razu rozpoznawana w Win XP, ale do współpracy z programami niezbędna jest instalacja dodatkowych wtyczek (żeby np. klawiatura na słuchawce nie służyła tylko do ozdoby, ale by rzeczywiście można było za jej pomocą wybrać numer).

Co do grania w Sieci?



>>> Na serwerze TS można założyć niemal dowolną liczbę pokoi.



>>> Serwer można skonfigurować z poziomu przeglądarki internetowej.



>>> Ekran ustalania praw poszczególnych grup użytkowników jest bardzo rozbudowany.



>>> Aby wybrać pokój, wystarczy dwukrotnie kliknąć na jego nazwie.



>>> Okno aplikacji można również zmniejszyć do takiej formy.

Choć za pomocą Skype'a można bez problemu rozmawiać w 5 osób (a z nieoficjalnym patchem – w 10), w wielu zastosowaniach to i tak za mało. Choćby w grach sieciowych, kiedy czasami trzeba głosowo koordynować działania i 40 graczy. Przypadek beznadziejny? W żadnym razie, trzeba tylko sięgnąć po odpowiednie narzędzia.

Najpopularniejsze są aplikacje Ventrilo (www.ventrilo.com) oraz Teamspeak (www.goteamspeak.com), obie całkiem

darmowe. Zasada ich działania jest bardzo prosta: na jednym komputerze instalujemy serwer. Nie musi to być sprzęt kogoś z osób uczestniczących w konferencji, powinien jednak dysponować dobrym łączem, bo będą się z nim łączyły komputery wszystkich uczestników. Na reszcie maszyny osób chcących rozmawiać instalujemy klienta i łączymy się z serwerem (trzeba więc jakoś poznać jego parametry: IP, port, ewentualnie użytkownika i hasło). Jest to – w porównaniu do Skype'a – pewna wada, ale dane te są

zazwyczaj stałe, wystarczy więc wprowadzić je do programu raz.

A zalety? Poza możliwością rozmawiania w wiele osób są to także duże możliwości zarządzania: tworzenia na serwerze „pokojów” czy nadawania uprawnień rozmawiającym (do wywalania, uciszania itp.). Najważniejsza jest jednak jakość dźwięku. Jeśli postawimy serwer na dobrym łączu (a wiele firm taką usługę oferuje, także w Polsce), jest ona perfekcyjna i to nawet przy wspomnianych

40 osobach. Nie trzeba się także obawiać o wymagania sprzętowe czy łącza u graczy: przy standardowych kodekach wystarczy 166 MHz, 64 MB RAM i po 16 kbps transferu w obie strony, a to zapewni nawet modem. Przy używaniu TS lub Ventrilo w grach problem w ogóle znika – przy kompie z 2 GHz różnice w prędkości nie będą miały żadnego wpływu na granie, podobnie jak opóźnienia przy najtańszej nawet opcji Neostady. **[AI]**

dostawców usług VoIP oferuje także możliwość wykupienia swojego numeru telefonu, na który mogą dzwonić abonenci „normalnych” linii telefonicznych.

Czy moja babcia/nieskomputeryzowana siostra poradzi sobie z obsługą VoIP? Jeśli domownicy nieobcy z obsługą komputera będą musieli używać telefonu pod nieobecność osoby, która może im pomóc, konieczne będą dodatkowe zakupy. Stosunkowo niewielki problem jest wtedy, gdy komputer pracuje non stop. W takim

przypadku wystarczy podłączona przez USB słuchawka, której oprogramowanie pozwala na współpracę z programem służącym do dzwonienia (prawie wszystkie modele współpracują ze Skype'em, z polskimi programami tylko niektóre). W takiej sytuacji obsługa ogranicza się do wstukania numeru jak w zwykłym telefonie. Jednak VoIP wcale nie wymaga włączania komputera – wystarczy kupić odpowiedni aparat, który po podłączeniu do sieci komputerowej (i dość zaawansowanej konfiguracji) zastąpi peceta z zainstalowanym programem.

Niestety taki luksus to już wydatek rzędu kilkuset złotych, jednak na dłuższą metę – dość opłacalny. Dobrym wyjściem jest również bramka VoIP, do której można podłączyć również zwykły telefon. Dodatkową jej zaletą jest to, że przy okazji może służyć jako router.

Czy VoIP pozwoli mi na znaczne obniżenie kosztów rozmów z komórkami? Niestety nie. Minuta połączenia z polskimi sieciami zawsze oscyluje około 80 groszy, czyli mniej więcej tyle, ile kosztują rozmowy między komórkami, nawet bez specjalnych promocji. Za to takie rozmowy w niektórych krajach (np. Kanadzie czy Australii) kosztują już niewiele więcej lub tyle samo, co z telefonami stacjonarnymi.

Po co mi VoIP, skoro nie dzwonię za granicę? Oczywiście największe oszczędności technologia VoIP oferuje w przypadku rozmów z innymi krajami/kontynentami. W praktyce jednak również rozmowy lokalne są na tyle tanie, że warto się na to rozwiązanie skusić. (Patrz

ramka.) Nawet jeśli nie jako całkowitą alternatywę dla telefonu stacjonarnego, to chociaż jako czynnik znacząco zmniejszający rachunki.

...

Do tej pory koncentrowałem się głównie na rozmowach z komputera na zwykły telefon, tymczasem największą zaletą VoIP są rozmowy całkiem darmowe, odbywające się między dwoma komputerami. Tutaj żaden ze znanych programów nie wymaga opłat – rozmawiać można bez ograniczeń: ani finansowych, ani geograficznych. Jedynym warunkiem jest posiadanie przez dwie osoby komputerów lub specjalnych aparatów podłączonych w miarę szybkim łączem do Internetu. Zastosowania można by mnożyć: nie do przecenienia jest na przykład możliwość szlifowania obcego języka z jego naturalnym użytkownikiem. A zapewniam, że chętnych do rozmów z Polakami Anglików, Włochów, Francuzów, Norwegów itp., itd. nie zabraknie. Jeśli masz stałe łącze, nie możesz sobie pozwolić na zrezygnowanie z możliwości dawanych przez VoIP. **Maciek Kuc**

PORÓWNANIE OFERT PROGRAMÓW

	Skype/OnetSkype	WVP Spik	Tlenofon	GG Naglos
Najniższa wpłata (zł)	ok. 4,50*	5	0,01	5
Ważność konta ¹⁰⁰	90	30	90	180
Naliczanie (sek.)	60	30	60	30
Cena za minutę				
do Anglii brutto (gr)	8	9	9	9
Własny numer telefonu	Tak	Nie	Tak	Nie
Własny numer faksu	Nie	Nie	Tak	Nie
Poczta głosowa	Tak	Nie	Nie	Nie

¹⁰⁰ równowartość 1 euro z dodanym podatkiem 15% (spowodowanym tym, że siedziba Skype mieści się w Luksemburgu, który narzuca taki podatek)

¹⁰⁰ liczba dni, przy najniższej wpłacie

Urządzenia VoIP

SŁUCHAWKI Z MIKROFONEM

MEDIA-TECH CORONA MT3504

Słuchawki na pałąku z mikrofonem pozwalają nie tylko rozmawiać poprzez komunikatory internetowe, ale można też wykorzystać je do grania w gry czy słuchania muzyki. Mankament to nie najwyższa jakość dźwięku. Elastyczny nylonowy przewód ma długość 2,5 m. Waga to 107 g.

Cena: 19,99, www.media-tech.pl

CREATIVE HS-600

Wysoka jakość dźwięku i bardzo duża wygoda użytkowania. Model Creative'a to sprzęt z wyższej półki, przeznaczony przede wszystkim do „profesjonalnego” grania, ale sprawdzi się też doskonale w innych zastosowaniach. Pasma przenoszenia to 100 Hz–16 kHz, a maksymalne natężenie dźwięku to 102 dB.

Cena: ok. 150 zł, www.creative.pl

SENNHEISER PC160 SK GAMING

Bardzo wysoka jakość dźwięku i możliwość symulacji dźwięku przestrzennego 5.1. Model oferuje pasmo przenoszenia 15–23 000 Hz oraz impedancję 16 Ohm, a maksymalne natężenie dźwięku wynosi 114 dB. Zintegrowany mikrofon został wyposażony w system redukcji szumów. Doskonale sprawdzi się w każdym zastosowaniu, choć cena jest wybitnie „zaporowa”.

Cena: 455 zł, www.4max.pl

TELEFONY USB

GENIUS G-TALK

Słuchawka przeznaczona głównie do rozmów przez Skype'a. Po uaktualnieniu sterowników i oprogramowania można korzystać z niej także przy użyciu innych komunikatorów. Wyposażona jest w dość krótki przewód USB oraz nie ma wbudowanego wyświetlacza.

Cena: 80 zł, www.geniusnet.com

USB VOIP PHONE

Telefon, a konkretniej słuchawka z wbudowanym wyświetlaczem, która poprzez złącze USB oraz dzięki sterownikom może być z powodzeniem wykorzystana do połączeń poprzez Skype'a lub inny dowolny system VoIP. Mankamentem jest przewód, który ogranicza zasięg słuchawki – nie można zabrać jej do drugiego pokoju.

Cena: 125 zł, www.bellsell.pl

TELEFONY VOIP

ATCOM AT-320

AT-320 to uniwersalny telefon IP obsługujący wszystkie najbardziej znane protokoły transmisji głosu. Znajdują się wśród nich: SIP, MGCP, H.323, Net2Phone, IAX2.

Dzięki temu jest to urządzenie, które można dostosować do pracy z właściwym operatorem VoIP.

Cena: 262 zł, www.baltmedia.pl

LINKSYS SPA922-EU

Telefon IP przeznaczony do użytku domowego oraz w małych biurach. Niestety mało zaawansowani użytkownicy mogą mieć problemy z konfiguracją – konieczne będzie zapoznanie się z instrukcją obsługi. Aparat posiada czytelny wyświetlacz pokazujący numer dzwoniącego oraz kilka dodatkowych danych, w tym pokazywanie kosztów połączenia lub zasobów na koncie, gdy używamy przedpłaty. Wbudowano również serwer WWW do zarządzania telefonem oraz zestaw głośnomówiący i mikrofon. Tylko cena trochę odstrasza...

Cena: 646,78 zł, voip.sklep.pl

Najnowsze gry na najlepszej karcie graficznej!

Karta graficzna ASUS EAX1900XTX pobija konkurencję wynikami 3DMark05



Karta graficzna EAX1900XTX zawiera w sobie unikalne technologie ASUS dla zwiększenia jakości gry.

Splendid Video Intelligence Technology

Jakość wideo oglądanego na PC jest tak dobra jak na najlepszym telewizorze

ASUS GameLiveShow

Daje możliwość gry z innymi użytkownikami przez Internet

ASUS GameReplay

Pozwala na nagranie gry w pliku MPEG4 i podzielenie się nim z innymi graczami

ASUS GameFace Messenger

Wyjątkowy komunikator dla graczy

PETER JACKSON'S
KING KONG
THE OFFICIAL GAME OF THE MOVIE



Oparta na procesorze Radeon karta EAX1900XTX VPU (Visual Processing Unit) jest oficjalnym "partnerem" gry opartej na hicie kinowym "King Kong". Gra jest dodawana bezpłatnie przy zakupie karty.

Dla pełnej satysfakcji i korzystania z efektów 3D w najnowszych grach komputerowych najlepsza karta graficzna jest wymogiem. Najnowsza karta graficzna ASUS EAX1900XTX spełnia wszelkie wymagania i jest bezkonkurencyjna.

ASUS
Rock Solid · Heart Touching

<http://pl.asus.com>

AVERMEDIA AVerTV Hybrid+FM PCI



TELEWIZYJNA HYBRYDA

AVerMedia AVerTV Hybrid+FM PCI

Cena: 299 zł | Producent: Avermedia | Dystrybutor: Geoinf | www.geoinf.pl

OPISYWALIŚMY już cyfrowo-analogowe tunery, ale nie dane nam było przetestować ich „cyfrowości”. Najwyższy czas to zmienić!

Na tapetę wzięłem najnowszą kartę telewizyjną AVer, prosto z CeBITu. Jako że **wszelkie funkcje analogowej TV i radia FM działają tak jak powinny**, skupię się na opisie cyfrowych funkcji tunera. W okolicach Wrocławia możliwy jest odbiór cyfrowej telewizji naziemnej DVB-T, a konkretnie sygnału testowego. Tuner bez problemów wykrył 3 programy TVP oraz 4 kanały cyfrowego radia. Obraz, jak to w cyfrowej TV, jak żyła. Czasem przy szybkiej akcji pojawiały się niewielkie artefakty, ale winę zrzuciłbym raczej na „testowość” sygnału. Muszę przyznać, że z niecierpliwością czekam na następne kanały telewizji oraz inne usługi, jakie będą dostępne, gdy cyfrowy sygnał zastąpi analogowy, podobnie jak ma to miejsce w wielu krajach Europy.

Doskonale działa funkcja TimeShift, używanie jej jest dziecinnie proste,

a wszystko to dzięki dobrze opracowanemu oprogramowaniu oraz intuicyjnemu obłożeniu funkcjami klawiszy w pilocie dołączonym do zestawu. Można w każdej chwili skorzystać z TimeShiftu, przechwytywania klatek obrazu (bardzo dobra jakość), a także szybkiego i wygodnego przełączania między funkcjami tunera (odtwarzanie zapisanych sekwencji lub dźwięku – z radia, nagrywania, słuchania audycji radiowych lub oglądania programów czy czytania telegazety).

Zaletą jest fakt, że już przy instalacji rozpoznawana jest wersja językowa systemu i instalowany polskojęzyczny wariant aplikacji obsługującej tuner. Wszelkie funkcje przetłumaczono poprawnie, a komunikaty są proste i zrozumiałe. **Całość działa bardzo stabilnie.**

Jeszcze żadnego tunera nie używało mi się tak wygodnie i bezproblemowo. **Jeżeli szukacie tego typu urządzenia, ten model mogę polecić z czystym sumieniem.** ■ Mike-L

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Tuner: analogowo-cyfrowy
Standardy: PAL/SECAM/NTSC
Wejścia/Wyjścia: antenowe
75 Ohm, S-Video, Composite Video, Stereo Audio L/R, Pilot, FM (RF Radio Antenna Input)
Teletext: tak
HDTV: tak (1080i, 720p)
EPG (elektroniczny program telewizyjny): tak, ale tylko z sygnału DVB-T
Aplikacja: AVerTV 6
TimeShift: tak
Dodatkowe: programowanie nagrań, włączanie się zadanej audycji, wyłączanie po zadanym czasie, zapis do MPEG-1/2/4 (cyfrowy sygnał tylko MPEG-2), przechwytywanie klatek, przeglądanie 16 kanałów naraz (pojedyncze klatki z każdego), możliwość wyświetlania obrazu na pulpicie Windows
Dołączone: pilot na podczerwień wraz z odbiornikiem, antena FM

Alternatywa



Sapphire TheatrIX 550 pro

Świetny tuner wykorzystujący układ ATI Theater 550 Pro – sprzętowa kompresja do formatu MPEG-2. Oprogramowanie pozwala na zapis przechwytywanego obrazu wprost na płyty DVD. Urządzenie ma wbudowane filtry grzebiennowe (2D i 3D), dzięki którym bardzo dobrze odfiltrowywane są szumy i zakłócenia. Karta była testowana na łamach CDA.
Cena: 300 zł
www.sapphiretech.com



Gigabyte Digital Theater Hybrid

Tuner bardzo podobny do opisywanego, lecz korzystający z oprogramowania CyberLink PowerCinema 4, które ładnie przypomina Windows Media Center, a i pilot jest niemal odpowiednikiem proponowanego przez Microsoft rozwiązania. Doskonale nadaje się do komputerów, które mają być wykorzystane jako domowe centrum rozrywki – Media Center.
Cena: 295 zł
www.gigabyte.pl

AverMedia AVerTV Hybrid+FM PCI



+ prosta i intuicyjna obsługa • całość bardzo dobrze spolszczona • wygodna obsługa pilotem wszelkich funkcji • doskonale działający TimeShift

- problemy z wykorzystaniem cyfrowego tunera – brak dostępnego w całym kraju sygnału DVB-T

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.



NIEMAL WIWAT NA CZEŚĆ WIWY

Wiwa 128

Cena: 179 zł | Producent: Wiwa | Dystrybutor: Proabit Sp. z o.o. | www.wiwa.info.pl

WIELE odtwarzaczy już na tych łamach opisaliśmy. Tym razem prezentujemy urządzenie, które gabarytami odbiega od standardowego wizerunku odtwarzacza DVD, gdyż jest niemal o połowę mniejsze.

Za to funkcjonalnością i estetyką nie odbiega od konkurencyjnych modeli, a większość z nich przewyższa możliwościami. Mowa tu o odtwarzaczu Wiwa 128. W małej obudowie umieszczono płytkę sterującą całością, zasilacz, napęd DVD oraz wyświetlacz. Pilot jest identyczny z tymi, jakie były dołączane do innych modeli Wiwy czy Bellwooda – są dość funkcjonalne, choć nie leżą w dłoni nadzwyczajnie.

Urządzenie odtwarzało niemal wszelki materiał, jaki został wyznaczony do testów. Jedyny problem był, gdy w pliku zaszyto wszelkie możliwe „bajery” – QPEL, GMC, dźwięk AC3 w wysokiej jakości, w tym dwie ścieżki

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Odtwarzane formaty: DVD, DIVX, XVID, WMA, MP3, Audio-CD, SVCD, VCD JPEG, MPEG-1, MPEG-2, MPEG-4

Napisy w MPEG-4 (XVID):
tak, w tym polskie (TMplayer,
MicroDVD, MPL2, SPT, SUB)

Regiony: odtwarza wszystkie

Wyjścia audio: analogowe 5.1,

cyfrowe Coaxial i optyczne
Wyłącza włącz: Video, S-Video

1 EURO (ma RBG)

Wymiary w mm: 280 x 38 x 240

dźwięku, wysoką rozdzielczość i przepływność – tego już było za dużo jak na możliwości obliczeniowe procesora. Na szczęście jeszcze nigdy w moje ręce nie trafił film tak skompresowany. Ze zdjęciami radzi sobie tak dobrze jak poprzednicy, podobnie jeśli chodzi o dźwięk. W kwestii możliwości konfiguracyjnych urządzenie nie odbiega od poprzedniej Wiwy, a nawet dodano tu kilka opcji – choć nadal nie dorównuje pod tym względem odtwarzaczowi KORR.

Co ważne, na tylnej ścianie umieszczono wszelkie potrzebne gniazda podłączeniowe zarówno do obrazu, jak i dźwięku – dzięki czemu podłączymy Wiwę do TV, plazmy, wieży czy głośników 5.1 lub dekodera poprzez złącze cyfrowe.

Przyznam, że na tego typu urządzenie czekałem od kilku miesięcy – małe, funkcjonalne i do tego w przyzwoitej cenie. ■ **techNICK**

Wiwa 128



+ odtwarza najpopularniejsze formaty wideo i audio •
 świetnie radzi sobie z napisami • nie są mu straszne
 OPEL i GMC

■ napędowi zdarza się głośno pracować • ma też problem z korekcją mocno porysowanych płyt

Alternatywa



Trak VXP-711VM

Odtwarzacz DVD z funkcją obsługi MPEG-4, DivX, DVD - Video, CD-audio, VCD, SVCD, HDCD, Kodak - picture CD, MP3, WMA, JPG Wyświetla także napisy txt, srt, smi i sub. Ma opcję kontroli rozdzielczej. Wazy 2 kg, a jego wielkość to 225 x 220 x 48 mm.
Cena: 219 zł

Cena: 219 zł

www.trak-polska.pl



Mustek MP100 Portable DVD Player

Odtwarzacz posiada 10-calowy ekran LCD, na którym można oglądać filmy. Da się podłączyć do telewizora/projektora. Odtwarza DVD czy MPEG-4, lecz nie radzi sobie z QPXL. Ma gniazdo kart SD/MMC i port USB. Jego wymiary to 279 x 196 x 45 mm.

Cena: 299 USD

www.mustek.com



Easy Touch ET-650 PL

Odtwarzacz przenośny ET-650 Cinema można używać jako samodzielnego urządzenia lub podłączyć do telewizora. Pozwala na odtworzenie filmów DVD, ale również DivX i Xvid. Czyta .txt z polskimi znakami. Ekran LCD 16:9 i rozdzielczości 1440 x 234.

Cena: 720 zł

www.easytouch.pl



>>> Doskonały obiektyw firmy Leica, o stałej długości i 12x zoomie optycznym to jeden z największych atutów FZ30.



MAKSYMALNY ZOOM DLA AMATORA

Panasonic Lumix DMC-FZ30

Cena: 2499 zł | Producent: Panasonic | Dystrybutor: Panasonic Polska | www.panasonic.pl

MOŻLIWOŚCI, jakie oferują małe, kompaktowe aparaty cyfrowe, już ci nie wystarczają? Coraz częściej myślisz o zmianie na aparat nieco bardziej zaawansowany? Sprawdź, co oferuje najnowszy Lumix.

Nowy model DMC-FZ30 wyprodukowany przez Panasonic jest zaawansowanym następcą FZ20. Seria ta od początku charakteryzuje się sporym, bo aż **12-krotnym zoomem optycznym, opartym na doskonałym obiektywie Leica**. Powiększenie to może zostać jeszcze zwiększone do 15,3 lub nawet 19,1 (i nie jest to zwykły zoom cyfrowy!) – choć i tak wiąże się to z pogorszeniem jakości obrazu oraz zmniejszeniem rozdzielczości do – odpowiednio: 5 i 3 megapikseli. Wbudowany **stabilizator obrazu** pomaga w uzyskaniu ostrego zdjęcia tak przy maksymalnym zoomie, jak również przy robieniu zdjęć w trybie makro.

Zastosowanie **8-megapikselowej matrycy** pozwala uzyskać ostre zdjęcia i przyswoitej jakości sekwencje wideo (w formacie VGA, 30 klatek na sekundę z dźwiękiem). Na plus zasługuje

również wyświetlacz LCD, który możemy obracać prawie pod dowolnym kątem i zamykać ekranem do środka obudowy na czas podróży. Niestety mechanizm ten nie pozwala **wyprowadzić ekranu na bok**, jak ma to miejsce w podobnych konstrukcjach konkurencji, np. Canona. Warte uwagi jest też możliwość **manualnego (pierścienie na obiektywie) ustawiania ostrości i zoomu**.

Aparat oferuje tryby automatyczne przeznaczone dla użytkowników początkujących. Ma (poza manuałem, priorytetami przysłony/czasu i trybem automatycznym) **14 trybów scenarii**, między innymi korektę tonacji skóry (Soft Skin), świecę (Candle) czy rozgwieżdżone niebo (Starry Sky). **Zdecydowanie na plus zasługuje szybkość działania**. Przy automatycznym ustawieniu ostrości i jednopunktowym pomiarze model ten jest **cztery razy szybszy niż poprzednik FZ20!** Bardziej zaawansowanych fotoamatorów niewątpliwie ucieszy **możliwość zapisu fotografii w profesjonalnym formacie RAW**.

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

obiektyw/ogniskowa: 35 mm – 420 mm
obiektyw/przysłona: f2,8/5,6
matryca/piksele: 8,3
ISO: auto/80/100/200/400
czasy migawki: 60-1/2000 s
karty pamięci: SD/MMC

Alternatywa



Nikon Coolpix 8800

Cena: ok. 2400 zł
Zbliżona konstrukcja do FZ30. Najczęściej wymienianymi wadami tego modelu jest mała szybkość działania i szumy elektroniczne przy ustawieniach wartości ISO powyżej 100.



Sony Cybershot H1

Cena: ok. 1500 zł
Aparat dysponujący 12-krotnym zoomem optycznym. W tym przypadku zastosowano nieco mniejszą matrycę CCD o rozdzielczości 5 megapikseli.

Sama obudowa urządzenia wydaje się solidna, trwała. Miejsca, w których trzymamy aparat, zaopatrzone zostały w profilowany gumowy uchwyt, dzięki czemu nawet przy spoconej dłoni urządzenie „trzyma się”. W zestawie znajdziemy **osłonę obiektywu**, która oczywiście spełnia swoją funkcję, lecz sposób jej montażu jest daleki od ideału – przez cały czas testów miałem problemy z jej zakładaniem i zdejmowaniem. Ogólnie aparat wygląda zawodowo, wręcz profesjonalnie, szczególnie w wersji „black” (bo jest i „silver”).

Zrobione aparatem zdjęcia są dobrej jakości, ale znaleźć można w nich kilka wad. Po pierwsze, **przy ISO wyższym niż 100, a w szczególności przy wartości 400, widoczne są znaczne szumy elektroniczne**. Efekt widoczny gołym okiem, szczególnie przy robieniu zdjęć w pomieszczeniach bez dodatkowych źródeł światła. (Inna rzecz, że programy odszumiające, jak np. Neat Image, radzą sobie z tym bardzo dobrze.) Innym mankamentem jest problem z ustawieniem migawki w trybie Sport. Obiekty poruszające się nawet z niewielką prędkością są rozmyte (zbyt długi czas ekspozycji?).

Aparat zasilany jest specjalnym akumulatorem, który możemy naładować w czasie ok. 2 godzin. Śmiało wystarcza na ok. 250-300 zdjęć.

FZ30 można zaliczyć do udanych konstrukcji. Aparat jest prosty w obsłudze, idealnie nadaje się do użytkowania przez amatora czy zaawansowanego amatora.

Niestety nie można go polecić do czysto profesjonalnych prac. Tu znacznie lepiej spisują się lustrzanki, które w sumie są w tym momencie niewiele droższe. (Naturalnie przy założeniu, że kupimy najtańszy model z „kitowym” obiektywem.) ■ DAN

Panasonic Lumix DMC-FZ30



- + doskonały obiektyw • 12x zoom optyczny! • szybki i prosty w obsłudze • doskonale wygląda i tak też się sprawuje
- szum elektroniczny przy większych wartościach ISO • tryb Sport • cena zbliżona do półprofesjonalnej lustrzanki

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

>>> Panel sterowania zapewnia podstawową obsługę funkcji multimedialnych dysku.



PRZENOŚNY DYSK Z... BAJERAMI!

Prestigio PMP301060

Cena: 1050 zł | Producent: Prestigio | Dystrybutor: Prestigio Polska | www.prestigio.pl

OPISUJĘ tu odtwarzacz DVD, który jest w stanie poradzić sobie z niemal wszelkimi możliwymi typami plików wideo.

Prestigio PMP301060, bo o nim mowa, jest... przenośnym dyskiem twardym 2,5" w obudowie pozwalającej podłączyć go do portu USB 2.0. Jak na razie nic nadzwyczajnego, prawda? W tę małą konstrukcję jednak wbudowano... odtwarzacz plików multimedialnych, dzięki któremu możemy przeglądać pliki DivX, XviD, MP3, WMA, JPEG, MPEG-4. Jak to możliwe, gdy urządzenie ma tylko USB 2.0? Otóż, nie tylko USB 2.0, ale także wyjście VGA (można podłączyć dowolny monitor komputerowy, projektor czy telewizor plazmowy), wyjście wideo + dźwięk stereo (cinch), a także wyprowadzenie dźwięku w postaci cyfrowej (elektryczne). Dodatkowo na obudowie umieszczono kilka przycisków pozwalających na prostą nawigację po katalogach na dysku oraz uruchamianie i obsługę plików. W pudełku nie zabrakło także niewielkiego pilota, pozwalającego na pełniejszą kontrolę sprzętu, w tym na ustawianie opcji urządzenia, a także na kasowanie, kopiowanie czy przesuwanie plików w obrębie katalogów na dysku, a nawet defragmentację!

Rzeczywisty wymiar



Konkrety:

Zasilanie: port USB lub zasilacz 220/5,6 V
 Pobór mocy: do 800 mA
 System video: AUTO/NTSC/PAL
 Wymiary: 132 x 80 x 19 mm
 Waga: 215 g
 Akceptowane typy plików: MPEG-4 (DivX, XviD), DVD, SVCD, VCD, JPEG, MP3, WMA, CD-DA
 Twardy dysk: 2,5" 40/60/80/100 GB
 Inne: pilot na podczerwień

Co ciekawe, możliwe jest także wyświetlanie napisów podczas odtwarzania filmów, lecz muszą one mieć taką samą nazwę jak plik wideo. Mankamentem jest na razie fakt, że firmware nie rozpoznaje polskich znaków diakrytycznych, przez co w niektórych miejscach da się zauważyć literki cyrylicy.

Całość sprawowała się nad wyraz poprawnie, jedynie brak możliwości powiększania obrazu czy lepszej obsługi napisów nie pozwalały

w pełni cieszyć się możliwościami urządzenia. Ale podobno nowe wersje firmware'u (już przygotowywane) mają załatwić sprawę.

Ogólnie rzecz biorąc, jest to urządzenie małe, proste w użyciu i oferujące sporo dodatkowych funkcji, poza jedynie przenoszeniem danych pomiędzy komputerami. Mankamentem jest natomiast cena, która około dwukrotnie przewyższa tę samego przenośnego dysku 60 GB w obudowie z USB 2.0. ■ techNICK

Alternatywa



Freecom Network MediaPlayer-35

Przenośny dysk twardy 3,5" podłączany do komputera poprzez USB 2.0. Urządzenie ma możliwości odtwarzania plików: DivX/ MPEG-4, MP3, WMA, OGG oraz JPEG. Wyposażone jest w pilota na podczerwień. Można je podłączyć bezpośrednio do sieci LAN i używać jako serwera plików. Cena obudowy: 585 zł
 Cena obudowy z dyskiem 80 GB: 878 zł
www.freecom.pl



Asus WL-HDD 2.5 Wireless

Obudowa na 2,5-calowy dysk twardy, która nie tylko da się podłączyć do komputera przez USB i port sieciowy, ale także poprzez łączę WiFi (beprzewodowo). WiFi pozwala na korzystanie z danych kilku komputerów naraz. Całość można konfigurować poprzez przeglądarkę WWW. Wymiary to 180 x 90 x 25 mm, a waga niewiele przekracza 200 g. Cena: 330 zł
pl.asus.com

Prestigio PMP301060

8	POWER	■ niewielka estetyczna obudowa • sporo dodatkowych możliwości (odtwarzanie mediów)
7	DODATEK	■ problemy z polskimi literami przy odtwarzaniu TXT (przy filmach) • cena jest trochę za wysoka
4	EQ	

*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składania tekstu.

IMPACT 2 IN 1 DUAL ANALOG | IMPACT 2 IN 1 PROGRAMMABLE



PRAWIE JAK DUALSHOCK 2

Impact 2 in 1 Dual Analog Rumble Pad (PC, PS2, PSone)

Cena: 79 zł | Producent: Saitek | Dystrybutor: Karuma Polska | www.saitek.pl

NIEMIECKI Saitek (ale produkcja w Chinach) nie ustaje w staraniach uszczęśliwienia nas kolejnymi wersjami swych komputerowych utensyliów i nie ma właściwie miesiąca bez testu przynajmniej jednego z nich.

Tym razem jednak czeka nas podwójny wstrząs, gdyż z samochodu kurierskiego wypadły aż dwa nowe pady wyposażone w system generowania vibracji – rumble – opisane nazwą zbiorową Impact.

Doznanie Impactów będzie podwójnie podwójne. To dlatego, że **każdy z nich przygotowany został do współpracy z przynajmniej dwiema platformami** (2 in 1). Podstawową w obydwu przypadkach pozostaje PC (port USB, OS od Win 98SE w górę), w przypadku drugiej jednak drogi padów się rozchodzą. Podczas gdy **Dual Analog Rumble Pad** nauczył się radzić sobie z PlayStation 2 (a także naturalnie PlayStation i PSone), to **Programmable Rumble Pad** z radością przypnie się do Xboxa. Pytanie tylko, który sprawdza się lepiej i z którego zechcemy korzystać. I tu zaskoczę was, ponownie czeka nas podwójne doznanie, a być może także



Konkrety:

GRZYBKİ: 2, analogowe
PROGRAMOWALNE PRZYCISKI:
12 + D-pad
WIBRACJE: tak
PODŁĄCZENIE: USB 1.1
KABEL: 2 m

wstrząs, bo... wszystko zależy od tego, jaka konsola znalazła schronienie w naszym domu.

Na wstępie wypada omówić wrażenia estetyczne. Pomylić przeznaczenia padów nie sposób – **każdy z nich stworzony został na obraz i podobieństwo flagowego kontrolera każdej z konsol**: Dual Analog na wzór DualShocka 2 z PlayStation 2, Programmable zaś zdradza bliskie pokrewieństwo z S-padem z Xboxa. Natychmiast jednak widoczne,

PRAWIE JAK S-PAD

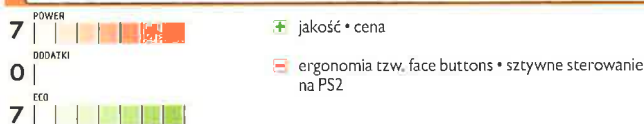
Impact 2 in 1 Programmable Rumble Pad (PC, Xbox)

Cena: 89 zł | Producent: Saitek | Dystrybutor: Karuma Polska | www.saitek.pl

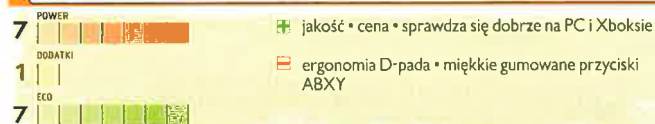
a jeszcze lepiej wyczuwalne są odstępstwa od oryginałów. **W przypadku Dual Analoga piszą się one niestety in minus.** Pad ma wprawdzie dłuższe, ale i ostrzejsze uchwyty, przez co pierwsza próba ściśnięcia ich w dłoniach wypadła cokolwiek boleśnie. Podobnie jest z D-padem oraz przyciskami w przedniej części kontrolera. Są mniejsze i wyższe, a więc także mniej komfortowe niż ich odpowiedniki w DualShocku 2.

Znacznie lepsze pierwsze wrażenie wzbudza Programmable. Tu odstępstwa od normy nie budzą negatywnych skojarzeń. Nowe są tylko karbowane gumki a la Xbox na uchwytach, dzięki którym pad nie ma szans wysliznąć się z najbardziej nawet rozemocjonowanych dłoni. **Dziwaczne jest natomiast doznanie miękkich gumowych przycisków ABXY** (oraz białego i czarnego), które – jak się zdaje – można wcisnąć do środka pada, oraz znacznie węższego, podwyższonego pada kolebkowego (D-pada). Pod tym względem znacznie lepiej wypada Dual Analog, którego przyciski zrobione zostały z tradycyjnie sprawdzającego się plastiku. W obydwu przypadkach natomiast podobać się może uchwyt analogowych gałek, które

Impact 2 in 1 Dual Analog Rumble Pad (PC, PS2, PSone)



Impact 2 in 1 Programmable Rumble Pad (PC, Xbox)



*Ceny podane przez dystrybutora w dniu składki tekstu.

IMPACT 2 IN 1 DUAL ANALOG | IMPACT 2 IN 1 PROGRAMMABLE

spełniają swoją funkcję w sposób miły i pewny.

Tak się jednak składa, że urządzenie powinno przede wszystkim właściwie odpowiadać na potrzeby. W tym zaś miejscu drogi Impactów ponownie się rozchodzą. **Dual Analog na PS2 sprawdza się co najwyżej poprawnie** – sterowanie postaciami w platformówkach jest sztywniejsze niż wtedy, gdy użyć do tego DualShoka 2. Do tego bez porównania słabiej sprawdza się analogowość przycisków. Jest tak źle, że po testach w Grand Theft Auto III zaczynam w ogóle powątpiewać w stopnie nacisku inne niż 0 i 1. **Zupełnie dobrze natomiast na xboxowym poligonie poradził sobie Programmable.** Ten wprawdzie miał tę przewagę, że za gaz i hamulec odpowiadają czule spusty, niemniej podczas zabawy z Burnoutem 3 ani przez moment nie czułem, że coś jest nie tak.

W testach na z założenia cyfrowym PC obydwie pady wypadły **dobrze**. Na prowadzenie wysunął się na moment Dual Analog (to dzięki liczbie 12 łatwo dostępnych przycisków), jednak cieszył się pierwszą pozycją tylko do chwili, gdy Programmable ujawnił, że przycisków ma również 12, a przy tym dodatkowo oferuje funkcję „przypisywania” akcji przyciskom w trakcie gry – bez konieczności wracania na pulpit. Niemniej jeśli rozważasz zakup pada, a masz PC oraz dodatkowo którąś z konsol – czy to PlayStation 2, czy Xboxa – którykolwiek z nowych podwójnych Impactów będzie dobrym wyborem. ■ Gem.ini

Alternatywa

Trust GM-1520 Dual Stick Gamepad
2 in 1 (PC, PlayStation 2); ergonomiczny kształt; 12 przycisków cyfrowych (w przypadku PS2 – analogowych); 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; funkcja turbo i makro; funkcja wibracji; kabel 2 m; cena 59 zł



Logitech Rumble Pad 2
ergonomiczny kształt; 12 przycisków cyfrowych; 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; kabel 2 m; funkcja wibracji; cena 119 zł



Saitek Gamepad Rumble Force Pad P2500
ergonomiczny kształt; 20 przycisków cyfrowych (dzięki funkcji SHIFT); 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; kabel 1,8 m; funkcja wibracji; cena 89 zł



Saitek Gamepad Dual Analog Pad P990
ergonomiczny kształt; 10 przycisków cyfrowych; 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; kabel 2 m; niebieska dioda; cena 79 zł



Mediatech Corsair Pro
ergonomiczny kształt; 12 przycisków cyfrowych; 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; kabel 1,8 m; cena 59 zł



Tracer TRJ-TS Turbo Shock
ergonomiczny kształt; 12 przycisków cyfrowych; 2 gałki analogowe; ośmiokierunkowy D-pad; kabel 2 m; cena 55 zł



THE ABSOLUTE IN MAINSTREAM PERFORMANCE



X1800 GTO PCIE



X800 GTO PCIE



X800 GTO AGP



X1600 PRO AGP



HONKURS SMS CD-ACTION

Do wygrania

uniwersalne Gamepady Saitek Impact

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Długość kabla w padach Saiteka to komfortowe:

- A) 15 cm
- B) 2 m
- C) 18,5 m

Odpowiedź wpisz według schematu:

CA.SA.X, gdzie **X** to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (**A**, **B** lub **C**) i wyślij SMS-em pod numer **7164**!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto).

Na zgłoszenia czekamy do **16 maja 2006 r.**



Jak uruchomić stare gierki?

Windows XP definitywnie skończył z DOS-em. Oczywiście miało to pozytywne skutki, ale wielbiciele starszych gier i programów zostali na lodzie (trudno, taka jest cena postępu).

de Tiges | Nie taki diabeł straszny



Co jednak zrobić, gdy chce się odpalić star(szą) gierkę, która nie lubi się z XP albo wręcz domaga się DOS-a?

Rozwiązania są dwa. **Pierwsze to Instalacja dodatkowego systemu** (na przykład DOS 6.22, Windows 95 czy 98). Jednak nie każdy ma na to ochotę. Dodatkowo nie rozwiązujemy w ten sposób problemu gier czułych na szybki procesor, takich jak Lotus III (nie uruchamia się w ogóle), Alone in the Dark (kłopoty z niektórymi lokacjami) czy F14 Fleet Defender (gra działa tak szybko, że najtwardsi sprinterzy wymykają). Warto więc pomyśleć nad rozwiązaniem o wiele skuteczniejszym i łatwiejszym w użytkowaniu, czyli **emulatorem DOS-a**.

DOSBox można uruchomić na kilku systemach i jego obsługa będzie podob-

na. Na płycie CD/DVD znajdziesz wersję przeznaczoną oczywiście dla Windows. DOSBox ma licencję GNU GPL, co pozwala na **bezproblemowe kopiowanie i użytkowanie programu**. Na początku jednak zainstaluj... DOS Navigатора. Jest to program o większych możliwościach niż pocztowy Norton Commander, a do tego jest dostępny za darmo. Dzięki niemu obsługa DOS-a będzie łatwiejsza. Proponuję umieścić go (DN) na dysku C w folderze DN.

Teraz czas na zainstalowanie DOSBoxa. Instalacja jest prosta i program można uruchomić od razu, ale warto chwilę poświęcić na jego konfigurację. Aby to zrobić, należy kliknąć plik DOSBOX.CONF. Jest to zwykły plik tekstowy i edycję wykonamy w Notatniku. Jednak aby nie ustawiać nic w ciemno, wyjaśnimy, do czego służą najważniejsze parametry. Linie zaczynające się od # są komentarzami. Zaczynamy od obrazu.

```
fullscreen=true
fulldouble=true
fullfixed=false
fullresolution=1024x768
output=surface
```

W tych pięciu opcjach ustawisz, jak będzie wyświetlane okno emulatora. Ja preferuję je na pełnym ekranie (fullscreen=true) w rozdzielczości 1024 x 768. Jeżeli masz szybki komputer, sprawdź, jak się sprawdzi OpenGL (output=opengl). Dzięki takiemu ustawieniu emulatora grafika zostanie trochę wygładzona. Szybkość działania emulatora zależy od wielu czynników, więc warto samemu sprawdzić kilka różnych kombinacji.

```
machine=vga
```

Emulowana karta graficzna. Nie warto tego parametru zmieniać.

```
memsize=16
```

Rozmiar pamięci. Dla większości gier wystarczy 4 MB, więc 16 to aż nadto, więc nie warto tego parametru zmieniać.

```
frameskip=0
aspect=false
scaler=normal2x
```

```
core=normal
cycles=3000
cycleup=500
cycedown=20
```

Grupa opcji, którymi należy się zainteresować, gdy emulacja jest za wolna. Proponuję od razu ustawić wartość cycles na co najmniej 6000. Ja mam około 9000. Liczba ta oznacza liczbę emulowanych cykli w milisekundzie. Jednak jeżeli komputer będzie musiał emulować więcej cykli, niż pozwoli na to jego moc obliczeniowa, emulacja zwolni. Można próbować wyświetlać co drugą ramkę (frameskip=1) lub zmniejszyć liczbę cykli nawet w czasie działania programu. CTRL+F11 zmniejsza cykle o wartość pozycji cycedown, a CTRL+F12 zwiększa emulację dodając liczbę cykli wpisaną w pozycji cycleup.

Po grafice czas się przyjrzeć opcjom dźwiękowym. Jeżeli dla kogoś wydaje się to skomplikowane, niech zauważy, że gracz



w czasach DOS-a nie musiał wiedzieć właściwie niczego o swojej karcie graficznej, a za to musiał znać adresy i porty karty muzycznej. Teraz jest na odwrót. Typowy gracz nie zwraca uwagi na dźwiękówkę, ale za to musi wiedzieć, jaką wersję pixel shader, OpenGL czy DirectX obsługuje grafika. Do tego co to jest antyaliasing czy filtrowanie anizotropowe. Dziwne, nie?

```
nosound=false
rate=22050
```

Ciekawe, dlaczego ta opcja nie nazywa się sound=true. Moim zdaniem, byłoby to bardziej logiczne. Dźwięk jednak chcemy, więc nic tu nie zmieniam. Można za to podwyższyć częstotliwość jego próbkowania do 44 100 Hz. W niektórych grach można w ten sposób uzyskać lepszą jakość.

```
mpu401=true
```

Ustawienia interfejsu MIDI można sobie darować – więc nic nie tracisz, jak wpiszesz tutaj false.



GDZIE ZNAJDĘ STARE GRY?

www.staregry.pl
www.klasyka.org

Sporo gier abandonware (czyli takich, które zostały przez autorów „puszczone” do Sieci, żeby każdy kto chciał, mógł je mieć) dostępnych jest w Internecie. Wiele z nich ma już status freeware, lecz zdarzają się też gry podpisane „abandonware”, które wciąż są chronione prawem autorskim. Warto więc dokładnie sprawdzić status gry, szczególnie jeśli istnieje na przykład wersja rozwijana na telefony komórkowe. Jednak w większości przypadków żadne sankcje – za ściąganie i używanie – nie grożą. Nie radzę jednak ich rozpowszechniać, szczególnie za opłatą!



```
type=sb16
base=220
irq=7
dma=1
hdma=5
mixer=true
oplmode=auto
oplrates=22050
```

W końcu przyszedł czas na coś trudniejszego. 220, 7, 1, 5 – zapamiętać, zapisać na ścianie, wytatuować na czole! Bez znajomości tych cyferek może nie być dźwięku w niektórych grach (część potrafi ustawić te wartości automatycznie). 220 to port, 7 – przerwanie dla karty muzycznej (prawdziwa karta miała kilka zworek, które pozwalały na wybór przerwania, np. 3, 5, 7), 1 i 5 to kanał DMA (nie mylić z IRQ, dma=5 używa Sound Blastera 16).

```
gus=true
rate=22050
base=240
irq1=5
irq2=5
dma1=3
dma2=3
```

GUS to Gravis UltraSound. Była to karta dźwiękowa przez wielu użytkowników uważana za lepszą niż Sound Blaster i był czas, że cieszyła się dość sporą popularnością. Warto więc zostawić emulację Gravis. Czasem jest on lepiej obsługiwany przez niektóre gry.

```
pcspeaker=true
pcrate=22050
tandyrate=22050
disney=false
```

PC Speaker to zwykły głośnik. Czasem się przydaje, ale z Disneya można śmiało zrezygnować. Ten sprzęt w Europie był w zasadzie nieosiągalny, a w dodatku rzadko wspierany przez producentów gier.

```
xms=true
ems=true
```

Kolejny relikty epoki DOS-owej. Ponieważ w 1983 roku 640 KB miało wystarczyć każdemu, co radośnie oznajmiał pan Bill G., Microsoft nie zaimplementował w systemie obsługi pamięci ponad 1 MB. I wszyscy byli szczęśliwi, póki producenci gier nie

zaczęli się dusić w tych granicach. Właściwie w użyciu były dwa standardy obsługi pamięci rozszerzonej XMS – Extended Memory Specification, oraz EMS – Expanded Memory Specification. My tylko musimy pamiętać, że część gier obsługiwała jeden system, część drugi, a część oba, więc nie należy tu w opcjach DOSBoxa nic zmieniać.

[autoexec]

Lines in this section will be run at startup.

Tutaj zaczyna się wirtualny autoexec.bat. Był to plik uruchamiany zaraz po starcie systemu. Tu znajdowały się zmienne systemowe oraz właśnie tu wpisywało się aplikacje, które miały być uruchamiane po starcie systemu (drugim plikiem był config.sys, ale w DOSBoxie nie jest on potrzebny). Były to na przykład programy zarządzające pamięcią, sterownik myszki czy menedżer plików (Norton Commander czy DOS Navigator). Ponieważ DOSBox większość opcji ustawia sam, więc wystarczy tylko podmontować partycję (bez tego dostępna będzie tylko jedna partycja wirtualna) oraz uruchomić od razu DOS Navigатора, aby ułatwić sobie poruszanie się po katalogach. Wpisz więc na końcu:

```
mount c c:\
mount d d:\
c:\ndn
```

Komenda mount pozwala na montowanie partycji według schematu: *mount litera_partycji_dosboxścieżka_dostępu_na_dysku*. Można więc montować pod dowolną literę dowolny dysk, a nawet wybrany folder. Jednak ja wolę mieć układ partycji taki sam jak w Windows. Plik DN jest już uruchamiany z dysku wirtualnego w DOSBoxie.

Co zrobić, jeżeli nie działa?

Po pierwsze, najlepiej wejść na stronę dosbox.sourceforge.net i kliknąć Games. Znajduje się tam lista gier, które były sprawdzone pod kątem zgodności z DOSBoxem. Większość działa bardzo dobrze, ale jest kilka pozycji, które jeszcze nie są poprawnie



Taki ekran powinien zobaczyć, jeżeli dobrze skonfigurowałeś DOSBoxa i napisałeś linię uruchamiającą DOS Navigатора.

uruchamiane. Większość problemów jednak dotyczy prędkości działania gry, co objawia się zazwyczaj przerywanym dźwiękiem lub kompletnym brakiem tego ostatniego. Jeżeli przerywa, należy podwyższyć wartość cycle. Jeśli komputer jest za wolny i podniesienie liczby cykli nic nie zmieni, można też w ogóle z dźwiękiem zrezygnować.

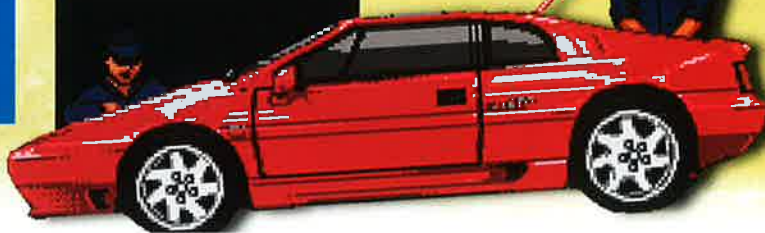
Jeżeli dźwięku nie ma, zazwyczaj trzeba uruchomić plik *setsound.exe* lub *setup.exe* i tam ustawić parametry pracy karty. Jeżeli takich plików nie ma, spróbuj wpisać *nazwa_programu.exe -setup* lub *nazwa_programu.exe /s*. Gdy to nie pomoże, zmień irq w pliku konfiguracyjnym DOSBoxa na 5. Można także poszukać rozwiązań w Internecie. [CDA]

PRZYDATNE SKRÓTY Klawiaturowe

ALT+ENTER – przełączanie pełny ekran/okno
CTRL+F4 – odwołanie katalogów na wszystkich dyskach
CTRL+F5 – zapis zrzutu ekranu
CTRL+F6 – zapis dźwięku do pliku wav
CTRL+ALT+F7 – start/stop zapisu komend OPL
CTRL+ALT+F8 – start/stop zapisu komend MIDI
CTRL+F7 – zmniejsz liczbę opuszczanych klatek (frameskip)
CTRL+F8 – zwiększ liczbę opuszczanych klatek
CTRL+F9 – zamknij DOSBox
CTRL+F11 – zwolnij emulację (zmniejsza cykl)
CTRL+F12 – przyspiesz emulację (zwiększa liczbę cykli)

Podstawowe komendy DOS
DIR – wyświetla nazwę katalogu
CD nazwa katalogu – zmienia bieżący katalog, przykłady:
CD GRY – przejście do katalogu gry
CD.. – zmiana na katalog nadrzędny
CD\ – zmiana na katalog główny
D: – zmiana partycji na D
EDIT nazwa pliku – edycja pliku, np. EDIT start.bat

Wystarczy pogrzebać – i uda się odpalić nawet najstarszą grę...



KONFIGURACJA DŹWIĘKU W GRZE



1. Setup

W przypadku większości gier należy uruchomić plik *setup.exe*. Czasem jest to *setsound.exe* lub *install.exe*.



2. Wybór karty

Po uruchomieniu z listy należy wybrać model. W przypadku DOSBoxa będzie to Sound Blaster lub Gravis UltraSound.



3. Parametry pracy

Kolejnym krokiem jest wybór parametrów pracy. Czasem program sam potrafi je ustawić, ale często należy odpowiednio wartości ustawić samemu.

Magazyn



Krainy Cienia

Czytam w autobusie. Za oknem, jak przystało na tę porę roku, raz słońce, raz deszcz. I tylko ja wiem, że to dlatego, iż Arcymagowie zaczęli eksperymentować z pogodą i już niedługo magia cieni zaleje ziemie Faerunu. Wtedy nawet młody skrytobójca Cy, broniący się przed magią plemiona Uthgardu czy Vaasańczyków nie zdoła ich powstrzymać. Wszystko to zaś, i więcej, w antologii „Krainy Cienia”, zawierającej zupełnie nowe opowiadania takich znakomitości jak R.A. Salvatore czy E. Cunningham. Dzięki nim nawet najlepszy znawca świata Zapomnianych Krain odkryje ich nową, ciemną stronę... [KS]

- autor: pod redakcją Lizz Baldwin
- wydawnictwo: ISA
- cykl: Powrót Arcymagów
- świat: Forgotten Realms
- cena: 26,90 zł



Córka Mrocznego Elfa

Tak jak R.A. Salvatore ma swojego Drizzta Do'Urdena, tak Elaine Cunningham ma swoją Liriel Baenre, drowkę, którą poznajemy w dylogii „Córka Mrocznego Elfa”. W tomie pierwszym dowiadujemy się, że Liriel jest uzdolnioną magicznie, adoptowaną przez czarodzieja Grompha Baenre niespokojną duszą, niepasującą do pełnego zła, zdrady i intryg świata Menzoberranzan. Dlatego też, kiedy zostaje zmuszona do zarzucenia studiów nad magią i przyjęcia święceń (czy może raczej klątwy) Lolth, pozostawia za sobą dom Baenre, zacięłą rywalkę Sakhti i w ślad za przygodnie poznanym człowiekiem wyrusza na powierzchnię... [KS]

- autor: Elaine Cunningham
- wydawnictwo: ISA
- cykl: Światło i cienie
- świat: Forgotten Realms
- cena: 28,90 zł



Forgotten Realms

Zapomniane Krainy: Opis Świata

Świat Zapomnianych Krain nie powinien być nam obcy. To właśnie tu rozegrały się najwspanialsze przedstawienia komputerowego RPG – Baldur's Gate i Neverwinter Nights. Nie każdy z nas jednak wie, że Forgotten Realms to pojęcie znacznie obszerniejsze, niż mogłoby się zdawać na podstawie gier. Stanowi także scenę niezliczonych książek, a także naturalnie miejsce, w którym możecie przeżyć najwspanialsze przygody swojego życia!

„Zapomniane Krainy – Opis Świata” to liczący sobie 320 stron, sztyty, oprawiony w twardą lakierowaną teksturę podręcznik źródłowy trzeciej edycji stołowego RPG Dungeons & Dragons. Blisko trzy czwarte jego objętości zajmuje lista krain wraz z najważniejszymi wiadomościami geograficznymi i demograficznymi każdej z nich. Opisy uzupełniają pomysły na przygody związane z najciekawszymi miejscami i postaciami – jak choćby Elminsterem. Dodatkowo w książce znalazły się miejsce nowe, typowe dla Faerunu rasy (m.in. krasnoludy złote), atuty i klasy prestiżowe (np. Harfciarze).

„Zapomniane Krainy – Opis Świata” stylizowany jest na starą księgę – stąd właśnie pozostałe strony i „okucia” oprawy. Dodatkowym atutem jest wrzutka w postaci ogromnej kolorowej mapy Faerunu, która pozwoli szybko i sprawnie odnaleźć choćby Wybrzeże Mieczy, na nim zaś na przykład Wrota Baldura czy Neverwinter. To wszystko sprawia, że stanowi prawdziwe magiczne wrota do najbardziej epickiego ze światów D&D. [gem]

- autorzy: Ed Greenwood, Sean K. Reynolds, Skip Williams, Rob Heinsoo
- wydawnictwo: ISA
- cykl: podręcznik źródłowy D&D
- świat: Forgotten Realms
- cena: 89 zł



KONKURS SMS CD-ACTION

DO WYGRANIA 3 KOMPLETY PO 7 KSIĄŻEK:

Krainy Chwały, Krainy Podmroku, Krainy Cienia, Krainy Głębin, Krainy Tajemnic, Krainy Niesławy, Krainy Magii

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.SA.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164!

Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Kto jest najsłynniejszym magiem Faerunu?

- A) Elminator
- B) Minister
- C) Elminster

Fundatorem nagród jest Wydawnictwo ISA, www.isa.pl

Kosz i gała!

Hut Obuty

Mamy wiosnę, dobrą pogodę i więcej wolnego czasu. Znów, jak miesiąc temu, namawiamy, żeby ruszyć się sprzed komputera – tak piękne okoliczności przyrody na pewno na to zasługują. Poza kompem też zresztą można grać – choćby w kosza czy piłkę nożną. Oczywiście w nowych butach...



Dystrybutor: Reebok | Cena: 329 zł | www.reebok.pl

Reebok G6 III

Reebok w bardzo sprytny sposób wybiera muzyków, których „twarzą” promuje swoje buty. To zawsze najpopularniejsi wykonawcy miejskiej muzyki – z firmą tą współpracują Jay-Z i 50 Cent. Ten ostatni dorzucił rzekomo swoje 50 groszy w trakcie projektowania butów G6 III (do wygrania u nas za miesiąc), dzięki czemu udało się uchwylić „indywidualizm, autentyczność i wiarę w siebie” cechujące tego artystę, a dokładniej jego sceniczny wizerunek. To oczywiście promocyjne bla, bla, bla, ale na szczęście buty bronią się same – są porządnie wykonane, mają masywną budowę, zrobiono je z wysokiej jakości skóry, a na dodatek w podszewie zastosowano most TPU (specjalne wzmocnienie), który sprawia, że stopa podczas np. skoków ma zapewnioną pełną stabilizację. Gdyby Lara Croft nosiła takie obuwie, Tomb Raider: Legends dąłoby się przejść w czasie o połowę krótszym!

Miesiąc temu wizja wosny tak zakręcała nam w głowach, że zamieniliśmy miejscami ceny rowerów firmy Kross (www.kross.pl). Właściwe ceny to: Sign FR1 (1899 zł), Stanley Park (1199 zł), Navigo (1799 zł).



Dystrybutor: Nike | Cena: 247-349 zł | www.nike.com

seria Grass Roots / World Cup

Wygląda na to, że piłkarski świat rzeczywiście jest zmęczony przekrętami, oszustami i kombinatorami, którzy zdają się zapominać, na czym polega „the beautiful game”. Firma Nike, projektując swoje nowe, przeznaczone do codziennego użytku buty, inspirowała się (głównie kolorystycznie) wyjątkowymi piłkarskimi klubami z całego świata – niekoniecznie najbardziej znanymi, za to takimi, które mają ciekawą historię, nawet jeśli grają w nich amatorzy. Kluby te to m.in. Boca Juniors, Brooklyn Hispano, Diski, Kaizer Chiefs, Li Long czy Metropolitan Oval. Ciekawy zestaw, prawda? Nawet w PES-a gra się lepiej w takim obuwu.

Do wygrania koszulki Nike Grass Roots



Dystrybutor: AmeriSport | Cena: 229 zł | www.converse.pl

Weapon Ox

Az chciałoby się rzec „old school classic” – nowe koszykarskie buty Converse to nowa wersja najbardziej klasycznego modelu z lat 80., który niedgdy był noszony i promowany przez legendarne gwiazdy NBA – Earvina „Magica” Johnsona i Kareema Abdul-Jabbara. Nowe Weapon zachowują starą stylizację, są jedynie odrobinę zmodernizowane pod względem wyglądu, za to przy ich produkcji wykorzystano najnowocześniejsze materiały i rozwiązania. Magia tamtych czasów wraca w wielkim stylu!

Aby je wygrać, wystarczy odpowiedzieć na pytanie konkursowe:

Która z tych nazw, jest nazwą zespołu piłkarskiego?

- A) Boca Juniors
- B) Guns'n'Roses
- C) Budka Suflera

Odpowiedź wpisz według schematu: CA.NGS.X, gdzie X to prawidłowa odpowiedź na pytanie konkursowe (A, B lub C) i wyślij SMS-em pod numer 7164! Koszt wysłania SMS-a to 1,22 zł brutto (1 zł netto). Na zgłoszenia czekamy do 16 maja 2006 r.

DZWONKI

POLIFONICZNY sms pg numer **7365** **3zł** (3.66zł z VAT)

MONOFONICZNY sms na numer **7265 2x!** (2,44zł z VAT)

MONO-SON

	MONO	POLI
Virgin, Dwie bajki	AA22.043437	AA22.043439
Oratorium Tu Es Petrus, Niech Mówią że To Nie Miłość	AA22.042334	AA22.042337
Bob Sincilar, Love generation	AA22.043027	AA22.043035
Mad Frog, Popcorn	AA22.042367	AA22.042368
Tokio Hotel, Durch den Monsun	AA22.042194	AA22.042198
Verba, Mogliśmy	AA22.045423	AA22.045432
Baracuda, Ass Up	AA22.039969	AA22.039987
Madonna, Sorry	AA22.043360	AA22.043375
Kalwi & Remi, Eksplosion	AA22.045599	AA22.045604
Blug 27, Hey Boy	AA22.043448	AA22.043460
Bartek Wrona, Jedna na milion	AA22.036769	AA22.036771
Mattafix, Big City Life	AA22.043361	AA22.043374
Temat z filmu Madagaskar, Wyginam śmiało ciało	AA22.041561	AA22.041566
Akcent, Kylie	AA22.043447	AA22.043459
The Jet Set, How many people	AA22.045162	AA22.045163
Madonna, Hung Up	AA22.042989	AA22.042998
Kto To I Kasia Wilk, Zero do stracenia	AA22.045399	AA22.045407
Kasia Cerekwicka, Na kolana	AA22.045278	AA22.045279
Mad Frog, U Can't Touch This	AA22.045789	AA22.045791
Mattafix, To & Fro	AA22.045637	AA22.045644
Kaye Styles, Watching Me	AA22.043434	AA22.043442
Hillary Duff, Come Clean	AA22.045540	AA22.045546
Pink, Stupid Girls	AA22.045541	AA22.045547
Titiylo, Lovin' Out Of Nothing	AA22.045693	AA22.045709
Gorillaz, Dirty Harry	AA22.045132	AA22.045141
DJ Ross vs Dy, Beat Goes On	AA22.045451	AA22.045458
Beyonce, Check On It	AA22.045667	AA22.045669
Banaroo, Dubi Dam Dam	AA22.042216	AA22.042220
Gosia Andrzejewicz, Miłość	AA22.045629	AA22.045647
Arash feat. Helena, Arash	AA22.045537	AA22.045544
Ascetoholix, Tak wyszło	AA22.045790	AA22.045792

VERBA MOGLIBYŠMY

AA22.045423 AA22.045432

Uniting Nations , Ai No Corrida	AA22.042684	AA22.042691
Tokio Hotel, Schrei	AA22.043614	AA22.043615
Mad Frog, Axel F	AA22.041505	AA22.041516
Tokio Hotel, Rette Mich	AA22.045630	AA22.045648
Virgin, Znak pokoju	AA22.041267	AA22.041268
Juanes, La camisa negra	AA22.041737	AA22.041744
Lerek feat. Nowator, Moja panienka	AA22.041426	AA22.041431
DJ Tiesto feat. BT, Love Comes Again	AA22.045401	AA22.045405
In-Grid, Mama Mia	AA22.040782	AA22.040785
Ws pro, Na tych wyspach	AA22.043980	AA22.043981
50 Cent, Hustler's Ambition	AA22.045449	AA22.045454
Danuzi, Niech toś mnie obudzi	AA22.042548	AA22.042586
Koczu feat. Mezo, Kocham	AA22.042729	AA22.042732
Mezo & Tabb feat. Kasia Wilk, Lepsze jutro	AA22.041731	AA22.041741
Verba, Ten czas	AA22.043451	AA22.043458
Proletaryat, Ogień i lód	AA22.043201	AA22.043206
Lerek, O tobie	AA22.043606	AA22.043607
Eminem, When I'm Gone	AA22.043431	AA22.043445
Lerek, O tobie	AA22.043606	AA22.043607
ATB, Let You Go	AA22.043185	AA22.043211
Danzel, Undercover	AA22.043978	AA22.043979
Tatu, Friend or foe	AA22.044963	AA22.044964
Suavababes, Push The Button	AA22.043234	AA22.043240

KALWI REMI EXPLOSION

AA22.045599 AA22.045604

Tom Novy feat. Lima, Take It	AA22.042124	AA22.042132
Black Eyed Peas, Pump It	AA22.045683	AA22.045685
Sylvester, Take Me Back	AA22.042379	AA22.042382
Sean Paul, Temperature	AA22.045452	AA22.045454
Bartek Wrona, Kolorowe sny	AA22.043964	AA22.043968
Tarkan, Bounce	AA22.045692	AA22.045708
Mylo, Muscle Cars	AA22.045691	AA22.045707
Flipsyde, Happy Birthday	AA22.045689	AA22.045705
Ann Winsborn, La La Love On My Mind	AA22.040619	AA22.040628
2 n Love, Ti amo	AA22.041132	AA22.041140
Kelly Clarkson, Because Of You	AA22.045863	AA22.045867
Sissie Marie, Boom	AA22.045866	AA22.045869
US5, Come Back To Me Baby	AA22.045453	AA22.045457
Vinylshakerz, Daddy Cool	AA22.045427	AA22.045428
P.O.D., Good be for now	AA22.045668	AA22.045670
Tom Novy, Your Body	AA22.045079	AA22.045105
Laura Gauthier, De moi de toi	AA22.043612	AA22.043617
Slawek Uniatawski, Kocham Cię	AA22.045133	AA22.045139
Sean Paul, Ever Blazing	AA22.043362	AA22.043373
Rihanna, If it's Loving That You Want	AA22.045003	AA22.045022

REAL MUSIC BRZMIENIE JAK MP3!

sms na numer **7570** **5zł** (6,10zł z VAT)

Nokia, Samsung, Sony Ericsson, Motorola, Sagem, Siemens | Główny dystrybutor: AMR, AWB, MP3, Wty, MME

The Jet Set, How Many People	AA22.045889
Mad Frog, Popcorn	AA22.043304
Kalwi & Remi, Explosion	AA22.045600
Scooter Apache Rocks The Bottom	AA22.045370
Queens I Fell In Love	AA22.045369
Tokio Hotel Durch den Monsun	AA22.043742
Verba, Mogliłyśmy	AA22.045360
Danzel, Undercover	AA22.045362
Kto To ! Kasia Wilk, Zero do stracenia	AA22.045364
The Disco Boys, Hey St. Peter	AA22.045365
Tom Nowy, Your Body	AA22.045366
Kaczy feat. Armen, Gorąca noc	AA22.045367
Sylvér, Why Worry	AA22.045368

KAŻDY DZWONEK JEST INSPIROWANY ORYGINALNYM NAGRANIEM I POCHODZI
Z REPERTUARU ODPOWIEDNIEGO ARTYSTY



GRY JAVA

sms na numer **7570** cena **5zł** (6,10zł z VAT)



MOBILA.PL WAP.MOBILA.PL

NOWOŚCI I MEGA HITY MUSISZ TO MIEĆ NA SWOJEJ KOMÓRCE

 SKI JUMPER 2006 Puchar Świata w skokach narciarskich już się rozpoczął. Dołącz do turnieju i zmierz się z najlepszymi AA22.04.4966	 RACE CAR Wsiądź za kółko i jadź dowolnie przez winiokom. Na samym początku wybierasz jedną z 4 maszyn AA22.04.0747	 SNAKE Wszystko gra dla wiciślici tamiłow. Zadaniem gracza jest uzupełnienie pół, aby w ka dym poziomie się wstrząsły liczby od 1 do 9. AA22.04.4293
--	--	---



Nokia - **N3**: 3510i,8910i **N4**: 3100,3200,3300,6100,6230,6610,6800,7210,7250,7600 **N6**: 3650,7650 **N6600**: 6600 **NN**: N-Gage **Siemens** - **SX1**: SX1
S55: S55 **S55**: S55,SL55,MC60 **SCX**: CX65 **Samsung** - **SX**: X600 **SM**: E700 **SMI**: C100 **Motorola** - **MV**: V300,V500,V600 **M2**: V220 **M7**: T720,T720i,
T722i **Sony-Ericsson** - **SE6**: T610 T630 **SEK**: K500

CAPELY

sms na numer **7365** cena **3zł** (3,66zł z VAT)

TELEFONY: NOKIA, SIEMENS, SAMSUNG, MOTOROLA, SONYERICSSON, LG, ALCATEL, PANASONIC, SAGEM, SHARP



FILMIKI VIDEO

sms na numer **7465** ceng **4zł** (4.88zł z VAT)

TELEFONY: Motorola: A835, C975, C980, E398, E550, E790, MPx220, RAZR V3, RAZR V3i, ROKR E1, V360, V535, V545, V547, V550, v600, V975, V980;
Nokia: 3220, 3230, 3650, 5140, 6020, 6021, 6060, 6101, 6111, 6170, 6220, 6230, 6230i, 6260, 6270, 6600, 6620, 6630, 6670, 6680, 6681, 6810, 7200,
7260, 7270, 7280, 7600, 7610, 7710, 8800, 9300, 9500, N70, N90, N91, N-Gage; Panasonic: MX6, MX7, SAG, SA7, VS3, VS6, X700, X800; Samsung: E360,
Siemens: CX65, CX170, CX75, M65, S65, S165, SX1, U15; Sony Ericsson: D750i, F500i, J300i, K300i, K500i, K508i, K600i, K608i, K700i, K750i, P800, P900,
P910i, S700i, S710i, V600i, V600i, V800i, W800i, W810i, Z520i, Z800i



JAK POBRAĆ OBIEKTY * Dzwonek monofoniczny i logo - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7265 (koszt 2 zł netto / 2,44 zł brutto), a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub logo np. AA22.012345. Jeśli zamawiasz obiekt na inny telefon niż Nokia, określ jego typ w zamówieniu (Motorola - M, Alcatel - A, SonyEricsson i Ericsson - E, Siemens - S) np. AA22.5031234 - jeśli zamawiany obiekt jest dla aparatu Siemens. Dzwonek polifoniczny i tapeta - zamówienie powinno być wysłane pod numer 7365 (koszt 3 zł netto / 3,66 zł brutto) a treść SMS-a powinna zawierać kod dzwonka lub tapety np. AA22.012345. Niepodzianka dla znajomego - Jeśli chcesz wysłać Logo, Dzwonek, Tapetę koniecznie bliskiemu, to nie kodzie obiekty wpisz numer telefonu znajomego np. AA22.030462.501123123.

Uwaga: Jeśli będziesz przysłać obiekt dzwonek monofonicznie na inny model telefonu niż Nokia, określ model telefonu znajomego: Siemens - S, Motorola - M, Sony Ericsson i Ericsson - E, Alcatel - A np. dla telefonu ALCATEL - AA22.032459.501123123.

FACTHON REDACTION



Ech... Jubileusz... I już po. Zresztą i tak najważniejsze jest, że w końcu się ciepło zrobiło. A w AR wracamy do starej form(u)y... I na początek jedno wyjaśnienie: to zdjęcie „Smugglera” w Tipsomanlaku (s. 136) – to był PRIMA APRILIS!!! (Co ja się muszę natłumaczyć...) :)

X-lecie

✉ Chciałbym też w jakiś sposób podsumować te 10 lat. 10 Lat, które bez Was wyglądałyby zupełnie inaczej. Kiedy kupowałem pierwszy nr CDA, miałem 12 lat. Ech, jak ten czas leci. Te 10 lat z Waszym pismem to nie tylko bycie świadkiem jego rozwoju czy też rozwoju samych gier, choć przyznaję, że cieszę się, iż mogłem go doświadczyć. Ta ostatnia dekada (może nie w całości, ale znaczna jej część) to okres, w którym kształtowała się moja osobowość. Kształtowali ją nie tylko moi rodzice, znajomi, nauczyciele, ale i CD-Action. Chciałbym podziękować całej Redakcji (...). Dziękuję, że pomogliście moim rodzicom (choć oni o tym nie wiedzą)

szek, Święta Zmarłych, Święta Niepodległości, Bożego Narodzenia, Sylwestra, Nowego Roku, Jedenastych Urodzin CDA (niepotrzebne skreślić)

PPS Czy mógłbyś delikatnie wytłumaczyć Wani, aby wyłączył MONITORY, A NIE LUDZI?

Kostek

✉ To już jest 10 lat? Czyli chcecie mi powiedzieć, że już 10 lat minęło od czasu, jak tam w kiosku stałem i brałem pierwsze CDA? No nieeee... Wiesz, że to już ponad 2500 zł na Was poszło z mojej strony? :) 5 maluchów bym za to miał! Ale nie żałuję! Pozdro i następnych 10 lat życia!

Szymuś



kształtować i rozwijać mój światopogląd i zainteresowania. Jedyny problem w tej całej wdzięczności polega na tym, że nie wiem, jak mógłbym się odwdziżyć. Kształtcę przyszłe pokolenia? Raz jeszcze: wszystkiego najlepszego. A przy okazji i sobie życzę kolejnych co najmniej dziesięciu lat w tak zacnym gronie.

Kresogoth

✉ Ty, co od gazety nieraz wyzwany, Co na Twoich łamach nieraz polszczyznę gwałcono, Co Twe teksty tworzy świrów grono, Na twym papierze, który błyszczysz się niczym orzeł w monecie I na Twym CD, co kręcą się niczym woda w kłozecie Walory i wady gier nam opisywane I Przez Ciebie Nasze zasoby czasu marnowane Załoga twa niedoceniana i bluzgana (*) Z Wrocławia potęgą prasowa My fani Wasi życzymy Wam, by w Firmie sytuacja zawsze była zdrowa (*) wiem – częstochowskie rymy – autor

A jako, że nie wiem kiedy to drukniecie... Wesołego Jajka, Święta Pracy, Święta Flagi Państwowej, Trzeciego Maja, Dnia Zwycięstwa, Bożego Ciała, Dnia Wojska Polskiego, Zadu-

ma malucha. I ładuje w niego kupę kasy, bo maluch już do szkoły zaczął chodzić...

PS TYLKO 10 lat? A czemu nie 25?

Kil tche Syztem! :) <

Nie poprawiałem tu żadnej literówki itd. Jak dostałem, tak wrzucam. [Smg]

Siema Smug! Macie wyjecha** gazetę <bez skorzeń, żeby mi tu jakiś pacen tej cennej gazetki nie wykorzystywał>. To jest list do całej redakcji. Więc proszę żeby każdy odpowiadał na sówje pytania. Njapierw pan panie Jacku :)

...Jacku? Nevermind... Na pytanie „sówje” odpowiadają tylko puch*ce (tzn. Acze bez chlor(w)!), zaś jeśli każdy odpowie na swoje pytania, to oznacza, że sam musisz sobie odpowiadać, więc po kiego do mnie piszesz?

1. Jesteś zabebisty. Masz fajne podejście do tych, no powiedzmy, nie tyle gorszych, co mniej wykorzystujących mózg „przypalów”. Sadzę, że nie muszę tu pisać byś został przy swoim bo i tak zostaniesz. Trzymasz formę i upadku początku na razie nie widać.

Koniec mi też nie upada, co mnie zresztą bardzo cieszy. Za 20-30 lat docenisz ten dowcip. :)

i wiem że nie zobaczę.

Mojego Końca (nie mylić z Qn'ikiem!) na pewno.

Mam do ciebie pytanie. Bo wiem, że Elda zatrudniłście, bo napisał list i w PS napisał, że macie słabe recenzje, więc bez owijania. mając 15 lat, na pewno mnie nie zatrudnicie.

Mając 15 lat tośmy zakuwali w liceum i nawet się nam nie śniło, by kogoś zatrudnić. No, chyba że się owiniesz w 300 metrów zużytego papieru toaletowego. Bo bez owijania (tzn. owiniecia się) szansy nie masz. A Eld listu nie napisał, tylko skociał. A że ja lubię koty...

Ale myślę że mógłbym zrobić drugą maskotkę obok Klary.

Zrobić można albo Greka Zorbę albo orbitę. Klara i Orbita? Może jeszcze Orbita Bez Cukru? O Smaku Miętowym? Nieee, dzięki. Sama Klara wystarczy, a nawet beztarczy.

I chciałbym dopisywać się do listów jak Ghost czy ty.



Co za problem. Weź parę swoich listów i dopisuj się, ile chcesz. Pozwalam! Masz to na piśmie.

Sam bym je chętnie nie tyle krytykował lecz praktykował to, co ty robisz. Wiem, że wystarczasz z Ghostem, ale na pewno byście nie pożalowali. A co twojej wyprawy do kina. Jak takim no tłuszczyzką powiesz, żeby się zamknęły, to zazwyczaj zbulwersowane się przesiadą, bo pyskować nie będą.

Niech by spróbowali, te „notłuszczyki” (one akurat były „yes tłuszczyką”) – gwałt przez uszy (pozdrowiamy Gombrowicza!) jak w banku. Potem się mogą nawet publicznie zbulwersować – mnie to nie ruszy...

2. Cormac, ile masz lat? 21? 22? 23?

CormaC: Tak. Tyle że w innej kolejności.

Mmam kolegów w twoim wieku.

Masz u nich ksywkę „Maskotka”? A Cormac ma 4-8-15-16-23-42 lat. :)

Pewnie jesteś OK. Twoje teksty są OK i ty też./

O! K... :)

3. I tu poproszę mojego faworyta w waszej redakcji: Elda. Człowieku, oby tak dalej. Masz świetne teksty. Masz gg? < Ma redakcja? >

Redakcja ma i jest do niego tak przywiązana, że bardzo rzadko się nim dzieli z innymi.

(...) Masz fajny styl pisanie o grach. Chętnie wezmę cię do klanu w MoHaa.

No, jakbyś usłyszał, co Eld o MoH gada, to byś zmienił zdanie. On jest taki MoHaaarowy beret zryty...

4. Gem, no ty to po prostu bijesz wszystkich w jeżdzeniu po grze.

Phew, każdy by tak potrafił jeździć z taką kierownicą, jaką mu zamontowali przy kompie.

Jak byś kiedyś chciał to moge podawać ci jakieś teksty podwórkowe, bądź raki które wymagają użycia mózgu, by go zrozumieć.

Raki są niezłe, ale wolimy homarze, smażone na parze, idące w parze w nasze gąze.

5. EGM, uwielbiam fantastykę. Ty też. Zagrałbym sobie z tobą kiedyś w D&D bądź w inne systemy. Sam niedawno stworzyłem Arkasis, świat, w którym ożyje bophater mojego opowiadania.

A zmarło mu się, bo pha? Tja, pewnie trafił na pchłę-giganta... A propos: wiecie, jak się nazywa samiec pchły? Pchał. :)

Może cos napisałeś swojego?

Tja, czytasz to w CDA, podpisane EGM.

Przeslij, a jeśli nie, a myślisz o tym, to mam gotowy świat.

Niech zgadnę – jego stworzenie zabrało ci 6 dni?

Mieszkam w Trzebnicy to można się gdzieś umówić i ci bym podrzucił mapę, która przygotowałem. Spodobałaby ci się.

Wydaje mi się, że umawianie się z nieleśnymi i to jeszcze pici tej samej to nie jest ulubione zajęcie EGM...

6. Hut „life is beudifoul, life is <a>war”.

Wouoaw! Jur inglesiz iz tell dan! Siur, siur, siur! (Do nocnika.)

Ty po prostu masz piękny i taki oryginalny sposób podejścia do życia.

Dużo dorodnych piersi... brązowej rozgrzanej skóry... wszędzie widzę te gorące udka... Normalnie aż mnie skręca! Uwielbiam KFC!!!

No, to origin'alny ziomal nieprzeciętnie. A nawet origami'alny. Chociaż nie, taki to był Mr Jedi...

Możesz mi napisać, w co grasz aktualnie <oczywiście nei w tej chwili SMug więc mi się niewcinaj, bo mnie mama wychowała żeby nikomu nieprzerywać jak coś do mnie mówi.

Jak ktoś „niekomu”, to pewnie komuch.

7. Sorka ale reszty prawie nieznam. Sorki ja nikogo tam nieznam. Ale nie powiem. Chetnie poznam. Moim marzeniem jest zobaczenie waszej redakcji od środka.

Zostań chirurgiem. Albo proktologiem. Albo Alienem. Albo tasiecmem. I poznasz nas od środka.

Kuchni jak to keidyś nazywaliście. Co z Czarnym Ivanem <Pudzianowskim> ? Cicho coś ostatnio siedzi. A na zakończenie. Kiedys kupowałem sporadycznie, ale teraz jestem wiernym fanem <!!!>. Zbieram waszą gazetę od numeru 117.

CO zbierasz????

To niedługo, ale jednak znam wasze teksty. Np. Moja najstarsza egzemplarz jest z 4/2000 czyli jak mieliście 4 rocznice. Ile to lat z wami mi tkamiło minelo.

To trudno obliczyć... 2006-2000 to będzie... Albo 10-4... Aj, też mi pęka od tej wyższej matematyki...

Spadam i nie będę przedłużać sztucznie tego maila. Smug. Jeśli mi się już wetniesz to zrób to jak to normalnie robisz. Co ja gadam. I tak zrobisz za jak chesz.

Rozszyfrowałeś mnie... Za to cię sieknę po łbie jagadanem.

Nara i pozdro 4: Wasze DTP, redakcja i moi wymienieni wyżej ulubieńcy, do których napisałem. Nara. To nie koniec. Jeszcze na pisze. A miło będzie jak ten mail się w waszej gazecie ukaże. Nie po to by przykazać ale tak dla samej świadomości. By wiedzieć że choć trochę mi się odpłaciście za ten mail. Nara i sorsa za błędy.

Si2t

Nos problem. Wbrew pozorom (te docinki...) ten mail wpisał mnie w pozytywno-pogodny nastrój. Bo trudno, czytając go, się nie uśmiechnąć albo i ROTFLnąć... BTW: mail był zatyłowany „List do redakcji (...) od pieprzonego system 15-latka”. Heh, nie wiedziałem, że System = Ortografia...

Jak zostałem antyfanem

Wy, którzy największym czasopismem komputerowym na rynku władacie... Otóż, werując AR, dotarłem do znanej mi rubryki Schwytnie w Sieci. Po chwili dotarłem do pewnej ciekawostki, która będzie niejako tematem mojego listu. Odwiedziłem podaną tam witrynę i zanalizowałem jej zawartość. Oto kolejne etapy mojego „zantyanienia”.

04.03.2006, Piątek. Godzina 14:36
Niczego nieświadom wchodzę na witrynę www.antycda.prv.pl. Na samym początku wygląda jak kolejne forum dyskusyjne, obawy może powodować tylko przekreślone logo CD-Action. Klikam pierwszy lepszy temat i zagłębiam się w lekturę.

Godzina 14:50
Nie jestem w stanie ogarnąć myślami tego, co właśnie przeczytałem. Pierwsza myśl, jaka się nasuwa, to „Ci ludzie to totalni krety i mordercy polskiej gramatyki i ortografii!!!”. Ale nic to, dalej podążam tym tropem. Następny temat.

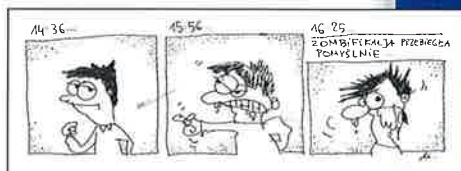
Godzina 15:20
Chyba zaczyna mi się rzucać na mózg ten ich aflan...anfal.....analfab.....AAAAAA-AAAA!!!!!!

Godz. 15:34
O mój Borze nieeeeeeeee!!!! Nie potrafie napisać jednego zdania bez blendu ortograficznego. Zaczyna się hyba transformacja w antyfanę...

15:56
CDA sakkkkkkkkkssssss!!!!!! AAAAAAA co ja wygaduje to nienormalne co kto gdzie jak kiedy wy jesteście do dupy gazetom nie dajecie kfeika 4 duma 3 i hl 2 jak tak morzna nieeeee mam was f dupie!!!!

16:10
Wy gupie buce z cda(NIEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEEE.....) jak można być tak do dupy wy nie umiecie pisać xxx i xyz było o wiele leprze i jest kultowe a wy niegdy nie będziecie takie

16:25
Muahahahahahahahahahaaaaa!!!!!!
!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!!! Front ANtyfanuw was zniszczy a smogler będzie musiał się zatrudnić do publikacji tojlet i kible czysci



04.03.2006, Piątek. Godzina 17:05
Uratowany. Pierwszy raz cieszę się z wizyty kuzyna, który obecnie ma za zadanie przeczytać „Pana Tadeusza”. Czyta na głos, ponieważ po cichu jeszcze nie umie. Gdy usly-

czyli to, co o CDA piszą w Internecie



O CDA różności

* **Tank 25:** CDA to jedyne pismo przy którym potrafię się śmiać jak przy lekturze „Piramid” Pratchetta, a teksty są na tak wysokim poziomie że muszę sobie taboret podstawić żeby niektóre recenzje przeczytać.

* **sir mefisto:** Ludzie! Ale wy macie problemy :D Mój pies zeżarł ponad 15 numerów cd-action i jakoś nie płaczę... Już nie płaczę... Wcześniej może troszeczkę... No dobra bardzo płakałem :DDD

* **Rozy:** Hehe... Jaki jest dowód na to że średnia wieku graczy w Polsce wzrasta? – W CDA dają próbkę balsamu po goleniu

* **Taven:** Numer rewelacyjny nie jest (...) Cholera, co ja siebie oszukuję i tak kupię :)

* **Gigi91:** (...) podziwiam antyfanów!! Naprawdę trzeba być twardym żeby miesiąc w miesiąc, śnieg czy deszcz, upał czy... jeszcze większy upał wygrzebywać CDA ze śmietnika. Nawet niektórzy doganiają Elda w przeklinaniu. Uważam, że CDA ma najlepszy antyfanów na świecie.

O słynnej podkładce z 13 numeru dłuższy dialog.

* **Kepons:** Dlaczego od kiedy używam waszą podkładkę wysiadły mi 3 myszki, a przez 5 lat używałem 1?

Rozy: Rozsądny człowiek już po drugiej przestałby używać podkładki.

Sairam: Przecież to oczywiste, że CDA weszło w spółkę z liderem, jeśli chodzi o produkcję myszy na rynku polskim. Podkładki są zrobione ze specjalnego tworzywa, w którego skład chemiczny wchodzi substancja trująca... groźne tylko dla gryzoni. Jak mogłeś tego nie wiedzieć...

ryu420: Dla chomików ta wiadomość nadeszła za późno... Kondolencje dla wszystkich chomików, które zmarły w wyniku złego działania podkładki. PS. Po paru dniach używania podkładki zdechl mój chomik... średnia życia chomików syryjskich wynosi 2 lata, a ten miał już 2.5... gdyby nie podkładka El Papel byłby pewnie jeszcze drugie 2.

* **W życiu nie kupię tego chłamu z tajwanu!!!**

Pomijając już fakt, że tego numeru dawno nie ma w sprzedaży, chyba będziesz musiał wywalić swój kompu-

ter, bo założę się, że większość jego komponentów pochodzi właśnie z Tajwanu...

Podsumowanie jubileuszowe?

* **Słowik:** Jeśli miałbym porównywać CDA do jakiejś gry, to chyba była by to seria „Larry Laffer”. Dlaczego? Ponieważ są już nieco starzy jak główny bohater, dużo przeszli, wiele numerów wydali (dużo jest też części tej gry), nadal z poczuciem humoru i jeszcze długo pociągają. (przynajmniej mam taką nadzieję) No i nigdy się nie poddają.

Przyznam, że ów opis bardzo mi przypadł do gustu.

Komentarz odnośnie plebiscytu na grę 10-lecia:

* **Szafran:** Zestawienie nie jest obiektywne, bo się z nim nie zgadzam. Takie jest moje zdanie i ja je podzielam. 8)



Z forum antyfanów CDA

Fan do antyfanów.

* **Wicie CDA jest świetne, ale antyfanii go nie doceniają.** Kiedy CDA upadnie (nieprędko, drodzy anty) pojawi się jakieś inne pismo i wtedy się zacznie „CDA to było świetne a wy to ch...e jesteście” a forum zostanie przemianowane na „Forum antyfanów XXX” a i subforum się pojawi „wspomnienia o CDA” (...)

KULTOWYM CDA. :) Wtedy będzie już kultowe.

* **GED:** dramat! Walnęli forum dla antyfanów a jedynymi antyfanami są podszywający się pod nich fani, hehehehe

Swoją drogą, ja prosiłem, żeby ich tam nie dęczyć, póki nie urosną w siłę... I nie posłuchaliście. I jak to forum upadnie, ja będę miał znowu mnóstwo roboty, żeby nowe zmontować i zrekłamaować... :P

* **W jaki sposób Cda chciało zre-**



dukować straty do innych gazet? Fraserskimi pełnymi wersjami czy tym że podwyższy cenę czasopisma ?? Nie dając porządnego opisu i recenzji? Tylko zbijać kasę na frajerach którzy to kupią !! Same krwawe gry w tym badziejestwie a nie można było by dać jakiegos RPG albo gry strategicznej?

Ktoś kuma, o co gościami szło?

Różności

* kilmindaro: Bardo denerwujące były wszelkiej maści Tomb Raidery. Dlaczego? Otóż mój ojciec strasznie je uwielbia, a pojęcie o graniu ma takie, jak większość noworodków. Zabijał się nawet w miejscach, o których nie pomyśleli nawet autorzy! Przez co komputer zajęty był średnio cały dzień, a ja musiałem walczyć z nudą i zajmować się różnego rodzaju pierdolami (typu nauka itp.), miast grać w porządne gierki.



O różnicach w cenzurowaniu gier:

* hfric: Cenzura USA mówi SEX – BAD, GoRE – GOOD, a Europejska SEX – GOOD, GoRE – BAD.

* Czy ma ktoś craka do need for most wontet?
– Nie, mamy tylko kraki do speed most wontet for need.
– Won(tet) mi stont, bo ci dam takie-go kraka w most'ek, że się zadławisz ortografią :)

szaleń inwokację, tak się wzruszyłem, że oderwałem się od czytania forum i odebrałem kuzynowi lekturę, po czym, ku jego zdziwieniu, przeczytałem na głos ze łzami w oczach „Litwo, ojczyzna moja (...)”.

...Jak widzicie, po zajrzeniu na stronę antyfanów CDA można się stać jednym z nich. Mnie, dzięki nabytej miłości do ojczyzny i poezji polskiej udało się wydestakować z mętnych odchłani www. antycda.prv.pl. Ale inni mogą nie mieć tyle szczęścia. Więc proszę cię, Smuggler, nie umieszczaj takich adresów w AR, bo przybędzie analfabetów i dyslektyków, których i tak jest o wiele za dużo. A jak wszyscy fani zamienią się w antyfanów, to największy utarg ze sprzedaży CDA będziesz miał na śmietnikach, na których ponoć zaopatrują się w kolejne numery waszego czasopisma.

GraySpirit

OK. Zatem zapamiętajcie: NIE zaglądać na www.antycda.prv.pl. Nigdy! Pod żadnym warunkiem!

AR-eakcje

✉ Boże! Właśnie przeczytałem tego maila („Spasora szukam” w 03/06) i mi ręce opadły! Ten koleś chyba nie rozumie w ogóle świata! Co z tego, że jest z ubogiej rodziny? (...) Najbardziej mnie rozbroił tekst, że mają „w domu cyfrę” (...) i mamy prawie najniższy pakiet”. Wiesz, że niektórzy nie mają tego najmniejszego (ja na przykład) i jakoś żyją! Po drugie, co do tej „ubogiej rodziny” – pojęcie „ubogi” jest jak wiele przymiotników bardzo rozległe. A ciekaw jestem, jak by twój stan życia określili przeciętny Etiopczyk albo inna osoba z kraju trzeciego świata?

(...) Poza tym koleś pisze, że nie stać ani jego rodziców, ani jego samego na zakup kompa. A kto ci broni pracować? Skoro jesteś w 2 kl. Technikum, przypuszczam, że masz ok. 17, „rocznikowo” 18 lat (...) i nie mów mi, że nie pracujesz, bo nie masz czasu – jeśli tak jest, to nie tnij w Wólfa w kump! Jeśli nie ma gdzie pracować, bo mieszkasz na wsi, to wątpię, bo praktycznie w każdej wsi jest jakieś duże prywatne gospodarstwo i kilka innych małych firm, w których mógłbyś się zająć choćby i przerzucaniem gnoju! Ja tak robiłem, gdy zbierałem jakieś 1,5 roku temu na moją aktualną kartę graficzną (...). A może nie chcesz się poniżyć? Pamiętaj, że żadna praca nie hańbi, a pieniądze nie śmierdzą! A może nie masz czasu, bo się uczysz? To może jednak trochę za mało, patrząc na jakość twoich wypocin! (...)

Kuba

✉ A co do upgrade'u kompa... Ja swój miałem od roku 1998 do 2005. A właściwie prawie 2006. Ile to razem? Osiem lat? Z czego w ostatnim roku jego posiadania zmieniłem, UWAGA: grafikę i dokupiłem dysk twardy! Grafikę z Riva 128 na TNT 16 MB, a dysk 4 GB. A sorry, procesor też w 2005 w wakacje na 500 MHz z 333 Celerona. Razem wyszło coś 20 złotych. 70 proc, 30 HDD, 20 karta. Wypas, nie? Ale co ja się żalę, skoro już mówiłem, że nie pracuję, mam 17 (prawie 18) lat i kasę dają mi rodzice. Raczej nie żalę, a... dziękuję im. Czemu? Moi rodzice nie dają mi jak innym 30 zeta do szkoły. Nie dają mi kieszonkowego, gry mam tylko z CDA. (...) I wiecie co? Dziękuję rodzicom, że nie kupili nowego peca wcześniej.

Czemu? Bo mając o nowym czytałem, pojmowałem zasady działania kart, technologii, naprawiając Wina 98 uczyłem się, jak poprawić działanie maszyny. Konfigurować. I teraz w klasie uchodzę za eksperta od maszyn typu PC. Oczywiście zagiąć mnie łatwo jak słomkę, ale w klasie jestem the best. Po prostu im więcej wiemy, tym bardziej wiemy jak mało.

Sandinista



i samą grę. A to wcale nie to samo...

Na pewno zaraz na miejscu wymyślicie sobie jakieś nowe, głupie tłumaczenie.

Po co wymyślać nowe, skoro stare ciągle są aktualne? Bozia jedno nawet sama ZAPODAŁA: „nie kradnij”. I wystarczy. No, chyba że uważasz, iż do ciebie dotrze tylko głupie tłumaczenie, bo sam jesteś głupi. Wtedy tak.

Gdybyście nie pracowali w CDA, nie byłibyście tak mocno przeciw piractwu i nie potępiali byście go.

A ty, gdybyś miał cztery nogi i ryj długi na metr; byłbyś pluszowym krokodylem w fioletowo-srączkową kratkę. Zakład?

I z pewnością większość czytelników się ze mną zgodzi.

Melon z Olsztyna

Ze mną też – krokodylu. A jak nie, to i tak powiem, tak jak ty, że się zgodzili, bo co mi szkodzi? Kto i jak to sprawdzi? A co do pewności – to dwóch rzeczy jestem pewny: śmierci i tego, że głupota w Polsce nigdy nie zginie. „Jeszcze głupota nie zginęła, póki wy żyjecie. Czego obca przemoc nam nie wzięła, sami rozkradacie”.

Panopticum

✉ Witam, piszę tego maila, bo chcę poruszyć poruszany przez was często temat piractwa. Otóż jesteście przeciw piractwu – niby dobrze, jednak jest pewne „ale”. Wy, jak i inne gazety o tematyce gier komputerowych, potępicie piractwo. A dlaczego? Bo dostajecie najnowsze gry i jeszcze wam za to płacą.

M3n747

„My” to znaczy kto? Jak przychodzi jedna gierka do recenzji, dostaje ją jedna osoba i zwykle zresztą musi ją oddać. A nawet jak może ją sobie wziąć, reszta ekipy może się tylko obliżać. Piractwo potępiamy zaś dlatego, bo to po prostu złodziejstwo. Dziwi cię to, że nie popieramy złodziei, którzy są dumni z tego, że kradną i uczciwych graczy uważają za debili?

Powiecie, że macie te gry tylko w pracy – sami parę lat temu się przyznaliście, że gdy dostaliście nową grę do testu, za przeproszeniem, olaliście nowy numer CDA, bo tak was pochłonięła ta nowa gra – Enemy Territory.

Tak i dlatego właśnie ten właśnie numer CDA (szyberdziesty śmnasty) nie wyszedł... :P

Jak sami pisaliście, różniście w nią prawie miesiąc zapominając o Bożym świecie.

To grzech? O bożym świecie – tak, ale o robieniu CDA – nie. Bo za to nam właśnie płacą. Za robienie CDA. A nie za granie, jak się niektórym wydaje. Ktoś może grać przez 30 dni po 24 h – i guzik za to dostanie. (Co najwyżej kopa w d... za olewanie pracy.) Kasa idzie TYLKO za to, że na czas opisał swe wrażenia z gry



ROTFL?

✉ UWAGA!!! TRZEBA BYĆ PRZYGOTOWANYM DO WIELKIEGO OGÓLNOPOLSKIEGO ROTFLA!!! Więc było tak... Są takie dni, kiedy śpieprzy się PieC i TV, jednocześnie miałem doła, myślałem „poczytam sobie jakieś komiksy”. No to poszedłem do sklepiu i kupiłem gazetę o nazwie XXX. Myślałem, że będą tam garfildy itp., ale nie... to był koszmarny podrób Spider-Mana, Batmana... Okazało się, że to czasopismo dla 10-latków, myślałem, że się załamie. Przeglądam, (...) trafiaam na listy partrę, a tu jeden list: „(...) Jesteście o wiele lepsi niż CD-ACTION (...)”. Oczywiście XXX to miesięcznik, który ma, uwaga... 15 Stron. Rotfl!

A odpowiedź: „Słuchaj, porównywać nas i CD-ACTION to tak jak batonik znanej marki i babciną pomidorówkę” – tu zaliczyłem następnego rotfla xD. Ale dół się wyleczył, bo komp wrócił od informatyka, TV też i było cool potem, a ja się uśmiałem, że nie wiem co.

KOCIAK MIESIĄCA

Słuchaj, to przecież jest bardzo dobre porównanie. Raz, że nie wiadomo, kto tu jest batonikiem. Ale niech będzie, że oni. Pamiętaj – batonik je się chwilę, a do tego zawiera masę pustych kalorii i wszystkiego, co szkodliwe dla młodego organizmu (zapytaj dietetyka). I zemdlić po nim może, zęby się psują i brzuch rośnie. A babcina pomidorówka – mniem! Na naturalnych składnikach, smaczna, sycząca, pachnąca, kojarząca się z wakacjami i wszystkim, co dobre... Tak, że my w pełni to porównanie popieramy. Szczególnie gdy ktoś się chce nim (i nami!) dowartościować i mu zupełnie to nie wychodzi.



Frustrat Zone

✉ (...) Powiem jedno, SZKOŁĘ STWORZYLI DEBILE (Sumerowie, jakby ktoś w szkole się tego nie dowiedział), W KTÓREJ ROBIĄ DEBILE I UCZĄ SIĘ DEBILE. Tak

...To w której klasie jesteś?

Kó*wa, chodzę do pierwszej gimnazjum.

Że do pierwszej, to nawet wierzę...

i mam tę szkołę w dupę, ale niestety muszę się w tej je**nej dudzie uczyć,

żebym potem, jak dorosnę, mógł wstąpić do Blizzardu.

A nie boisz się, że oni będą cię mieli w bupie, z uwagi na twe „niedŌze” umiejętności?

I tu już widzę text Smugglera „Taa, akórat ciebie przyjmą. A nawet jak ciebie przyjmą, to nadzieja się bo robisz błędy w pisaniu głupiego listu, który przeczyta głupi koleś i dopisze swoją głupią notkę, a co dopiero jak będziesz odpowiedzialny za np. two-

zenie nowego starcrafta czy warcrafta”.

Niby gÓpi, a ma przebłyski... Cóż, mój geniusz go widać oświecił. Ale ja jednak nie napisałbym „akórat”, choć pod ogólnym sensem wypowiedzi mogę się podpisać.

Ale musze cie upomnieć smugg, nie wszyscy niepotrafią nic, tak jak ty.

Homeja

Jeja, heja, Homeja je mameja. Ale nawet w Blizzardzie potrzebni są ci, co np. wieszają papier toaletowy, więc szansę na pracę tam jednak masz...

Czytamy lektury!

✉ Oto ciekawe fragmenty, które wyluskałem z lektur (cytaty z pamięci, mogą być niedokładne). „Potop” H. Sienkiewicza:

„Zaprowadzono go do Anusi i Oleńki, które wtedy już mieszkaly i spały razem.”

I kto powiedział, że Sarmaci byli konserwatywni? Ale takie zboczenia przyszły do nas z zagranicy. I nie tylko takie, bo:

„Król Gustaw zgwałcił wojsko litewskie i uciekł.”

A tego nie pamiętałem... A to świnia z tego Gustawa, no!

I na dokładkę coś z „Ludzi Bezdomych” Żeromskiego:

„Franek palnął »wujka« w mankiet i bąknąwszy coś mdłego na kilka pytań, WYDALIŁ się w kierunku kupy kolegów.”

KefkaKnight

MOTYWY LITERACKIE

DZIŚ: MIT O SZKŁANYCH

DOMACH ...

S. ŻEROMSKI „LUDZIE BEZDOMNI”

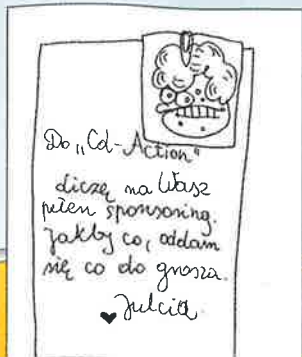


LUDZIE & LUDZISKA

✉ Mam małą prośbę, mianowicie czy nie można by trochę zmniejszyć gazetę CDA o jakieś 2 cm wysokości oraz 1 cm szerokości. Na pewno nasuwa wam się pytanie – dlaczego? Mam taką śmieszna prośbę z powodu, że gazeta nie mieści mi się ani w książkę od francuskiego, ani WOS-u ani polskiego. Co innego można robić na nudnych lekcjach w 2 gimnazjum, jak nie czytać CDA. Pozdrawiam całą redakcję

Cóż, argument z gatunku „dziwny, ale sensowny”. Pomyślmy:)

✉ Chciałbym otworzyć kafejkę z 10 komputerami zwykłymi 2 symulatorami 4 automatami do gry stanowiskiem lotto i stoiskiem z czasopismami o grach i chciałbym was poprosić o sponsoring – wszystkie koszty sponsoringu oddam gdy kafejka tylko się rozwinie wiem że w dzisiejszych czasach trudno znaleźć sponsora i niekiedy się zgadza ale gwarantuję ja jestem uczciwy a pieniądze są potrzebne mojej rodzinie zgodzę się na każde warunki umowy proszę o odpis pozdrawiam.



✉ Witam! Mam dla państwa poważną propozycję. Jestem waszym stałym czytelnikiem i zajmuję się programowaniem. Napisałem grę o tematyce piłkarskiej. Celem gracza jest strzelenie jak najwięcej goli.

Zawsze mnie to męczyło – o co tak naprawdę idzie w piłce nożnej. I w końcu wiem! Dzięki!

Posiada ona także to, czego brakuje takim tytułom jak FIFA albo PES, czyli muzykę z polskich stadionów.

A są sample „sędzia ch**!!!”, bez czego nie wyobrażam sobie polskiego meczu? :) Swoją drogą, widziałem tę grę. Reszta niech będzie milczeniem...

✉ Sądzę, iż egzystencja waszego pisma jest nie adekwatna do zawartych w nim treści PS Nie wiem co to znaczy ale mondrze brzmi.

Aproksymatywnie egzemplifikując waści dywagację, przyznać musimy tobie pełną rację. Naści kolację.

✉ Wczoraj byłem na zebraniu syna Mateusza (6 kl.), pańi zgodnie z ogólnym poleceniem przeprowadziła krótki instruktaż, na co należy zwracać uwagę w obliczu niebezpieczeństwa ptasiej grypy. M.in. wypowiedziała się w ten sposób: „należy bardziej dbać o higienę, częściej myć ręce, szczególnie po dotknięciu ptaka!!!”, co oczywiście wywołało ogólną

wą wesołość, szczególnie obecnych mamusi.

Rada zawsze na czasie, nawet gdy nie ma ptasiej grypy, dobra dla obu płci w sumie. (Dla tej drugiej po 18 roku życia, żeby nie było, że deprawuję.) :)



✉ Mój kumpel niedawno kupił sobie kompa i gdy pokazałem mu wasze pismo, niemal od razu się w nim zakochał.

Wiedziałem, że publikowanie mego zdjęcia w Tipsomaniaku(*) to był głupi pomysł. :/

✉ Jedynym problemem było to, że mieszkaliśmy w wsi, gdzie była tylko wersja CD, więc miał nowego CDA dopiero parę dni po ukazaniu się w kioskach.

Ostatnio w szkole na korytarzu było sporo osób, więc trzeba było niemal krzyczeć, by ktoś nas usłyszał. Spotykam tego kumpla, a on do mnie: „Masz już nowy CDA?” Ja: „No!”, a on na to: „TO OPOWIADAJ!!!”.

(*) to był prima aprilis!!! Naprawdę daleście się nabrać na tak nędzną podpuchę!!

✉ Czy można w internecie znaleźć pełną wersję gry XXX jeśli tak to gdzie mam szukać?? Proszę o szybka odpowiedź.

Nie wiem – i to moja wina, moja wina, moja bardzo wielka wina, o Variola vera. Jeśli nie rozumiesz dowcipu, mogę też udzielić dżumospowiedzi.

Niestandardowe zakończenie.

✉ (...) Obcy ci, ale pełen wyobraźni Medd (cały twój oprócz ciała, umysłu i wszystkiego, zadowol się niczym, nie mów, że nic jest wszystkim, bo wtedy będziesz niczym). :P) Uroczyste oświadczam, że logika wypowiedzi tutaj nie istnieje (brawa).

Na listy „ospowiadali”:

Smuggler „Black Death” & Ghost „Ptasia grypa” of Mr Jedi, dwa wredne wirusy, łase na pokusy, roblące pannom brzydkie psikusy

W PRENUMERACIE TANIEJ!!!

Przy zamówieniu rocznej prenumeraty otrzymasz prezent, a dodatkowo możesz kupić gadżet z logo CD-ACTION po atrakcyjnej cenie 10 zł!



Zakup każdego wybranego gadżetu powiększa wartość prenumeraty odpowiednio o 10 zł, 20 zł lub 30 zł.

OSOBY, KTÓRE ZAMÓWIĄ KONTYNUACJĘ PRENUMERATY, JAKO DODATKOWY PREZENT OTRZYMAJĄ ETUI NA 10 CD.

Prenumerata na 12 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **153 zł**
Za 12 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **178,80 zł**
w prenumeracie **oszczędzasz 25,80 zł**

+ OTRZYMASZ SUPER PREZENT

Prenumerata na 6 miesięcy

CD-Action z CD lub z DVD w cenie **76,50 zł**
Za 6 wydań z DVD w kiosku zapłacisz **89,40 zł**,
w prenumeracie **oszczędzasz 12,90 zł**

PODANE CENY PRENUMERATY NIE OBEJMUJĄ CENY GADŻETÓW.



Symbol: ARJUNA

Arjuna – 13-odcinkowa seria animowana produkcji japońskiej (ANIME), wywodząca się z japońskiego nurtu komiksowego zwanego MANGA. Dodatkowo na płytach interaktywne menu, dostęp do wybranych scen, informacje o filmie i galeria



Symbol: BMT

Big Mutha Truckers – zręcznościowy symulator jazdy ciężarówkami; trzech braci i jedna siostra, każdy ma własną ciężarówkę i jeździ we własnym stylu. Kto zgromadzi najwięcej kasy w 60 dni jeżdżąc po drogach i bezdrożach, zwycięży i przejmie rodzinny interes.



Symbol: ST

Space Tripper – strzelania na jakiej nie było – dla wszystkich fanów tego gatunku. Zaawansowana grafika 3D, 14 pięknych scenarii usytuowanych w 4 światach, pełna swoboda ruchów, ponad 20 różnych wrogów, a każdy o innym zachowaniu, dodatkowe bronie.



Symbol: JA

Jeżdżący Apokalipsy – gdzieś w niezbyt odległej przyszłości, w świecie dotkniętym chaosem, w beziemnym kraju zniszczonym przez wojnę domową, w której trudno rozpoznać, kto z kim i o co walczy, pojawia się człowiek, który może zatrzymać „jeźdźców apokalipsy”



Symbol: OPG

Operacja Pustynny Grom – gra zręcznościowa; siadając za sterami bojowego śmigłowca masz zadanie zlikwidować zagrożenie, jakim stał się globalny terrorizm.



Symbol: OBS

Obserwator – agent FBI Joel Campbell pracował w policji, zajmował się ściganiem seryjnych zabójców. Prowadził sprawę Dawida Griffina, mordercy kobiet. Odszedł z policji po tym, jak Griffin w okrutny sposób zabił jego ukochaną. Campbell wyjechał do Chicago, jednak w ślad za nim podążył także morderca, którego tropił...



Symbol: PC

PARADISE CRACKED – RPG/gra taktyczna; gracz wciela się w postać młodego hakera, któremu udaje się zdobyć tajne informacje.



Symbol: JOYSTICK

6203

Zamawiam prenumeratę magazynu CD-Action od numeru:

Prosimy o wpisanie w krótkich (miesiące + rok) od którego chcicie Państwo, by rozpoczęła się prenumerata

Wybieram następujący wariant prenumeraty, nr: w cenie z CD ☐ z DVD ☐

Wybieram następujący prezent: ARJUNA ☐ JOYSTICK ☐ BMT ☐ ST ☐ JA ☐ OPG ☐ OBS ☐ PC ☐

Wybieram następujący gadżet: koszulka ☐ czapka ☐ smycz ☐

Zamawiam numery archiwalne

Prenumeratę proszę wysłać na adres:

Imię i nazwisko (tę nazwę firmy):

Miejsce, numer domu, numer mieszkania:

Kod pocztowy: Miasto: Kraj:

Telefon kontaktowy: e-mail:

☐ Proszę o wystawienie faktury VAT NIP firmy:

Upoważniam Wydawnictwo Bauer Sp. z o.o., Sp. k. do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

podpis

Należność ureguluję:

☐ Wpłacając lub dokonując przelewu po otrzymaniu imiennego druku wpłaty/przelewu

☐ Kartą kredytową:

☐ VISA Classic ☐ VISA Business ☐ Polcard ☐ PBK Styl ☐ EuroCard/MasterCard

Numery mojej karty:

Data ważności karty (miesiąc - rok):

Wyrażam zgodę na przetwarzanie w celach marketingowych przez Wydawnictwo BAUER sp. z o.o., Sp. k. w. ul. Motowiska 1, 04-075 Warszawa, moich danych osobowych. Mnie przekazuję dobrowolnie zastrzegając sobie prawo do ich dostępu i poprawiania.

Imię i nazwisko:

ZAMÓW PRENUMERATĘ W WYDAWNICTWIE

1. Wypełniając zamieszczony obok druk zamówienia, który należy odesłać pod adres: Wydawnictwo Bauer Sp z o.o. Sp. k., skryt. poczt. 1, 04-026 WARSZAWA
2. Telefonicznie 22/ 517 50 55 3. Faksem 22/ 517 05 30 4. E-mailem prenumerata@bauer.pl oraz dokonując wpłaty należności po otrzymaniu imiennego druku przelewu.

5. Zamówienia można również zgłaszać przez Internet: <http://prenumerata.bauer.pl> – istnieje możliwość płatności kartą kredytową lub przelewem na wskazany numer konta.

Prosimy o złożenie podpisu pod zgodą na przetwarzanie danych osobowych. Upominki wysyłamy listami poleconymi w terminie od dwóch miesięcy od otrzymania zapłaty za prenumeratę. W przypadku gdy zamówienia na prenumeratę roczną z wybranym prezentem przekroczyć założoną ilość, wydawnictwo zastrzega sobie prawo wysłania innego prezentu o tej samej wartości. Prenumerata jest realizowana za pośrednictwem Poczty Polskiej, każdy numer wysyłany jest listem ekonomicznym.

Termin rozpoczęcia realizacji prenumeraty uzależniony jest od daty otrzymania przez Wydawnictwo zamówienia.

Uwaga! Prenumerata nie obejmuje wydań specjalnych CD-Action.

Pytania i reklamacje prosimy kierować pod numer tel. 22/ 517 05 31 do 36 REKLAMACJE PŁYT CD prosimy zgłaszać do: Tomek Matusik, tel. 71/3412083 wew. 203, adres: ul. Sukiennice 6, 50-107 WROCŁAW Dział prenumeraty przyjmuje zamówienia na numery archiwalne, realizacja nastąpi po dokonaniu wpłaty na podstawie otrzymanego druku przelewu obejmującego wartość zamówionych egzemplarzy oraz koszt dostawy. Wartość wydań archiwalnych można sprawdzić na stronie internetowej www.cdaction.com.pl. W archiwum posiadamy tylko 12 wydań wstecz. FAKTURY VAT wystawiamy na wyraźne życzenie.

PRENUMERATA W RUCH SA: wpłaty na prenumeratę krajową przyjmują terenowe jednostki RUCH do piątego każdego miesiąca poprzedzającego okres rozpoczęcia prenumeraty. Informacji o warunkach oraz sposobie zamawiania prenumeraty zagranicznej udziela RUCH SA OKDP 01-248 Warszawa, ul. Jana Kazimierza 31/33, tel. 22/ 532 87 31, 532 88 16, 532 88 19, 532 88 20, infolinia: 0-800 12 00 29. Płatność kartą płatniczą na stronie <http://www.ruch.pol.pl>.

KUP TERAZ!

- Komputer
- Microsoft Windows
- Microsoft Office

za 1899 zł +22% VAT



Oferujemy komputer z Microsoft® Windows® XP Home Edition i Microsoft® Office Basic Edition 2003. W skład tej wersji pakietu Office wchodzi aplikacje: Word 2003, Outlook 2003 i Excel 2003. Więcej informacji o produktach Microsoft na stronach: www.microsoft.com/poland/msp www.microsoft.com/poland/office



razem z



zestaw 1

Procesor:
Pentium 4 2,66GHz 64BIT 1MB cache
Płyta główna:
Intel 945P
Dysk twardy:
80 GB SATA II 8MB cache
Karta graficzna:
Intel GMA 900 +wolne złącze PCI-Ex
Obudowa: CLASSIC (ivory)
W zestawie: DVD RW, czytnik kart
7w1, klawiatura, mysz.
Oprogramowanie: Microsoft Windows
XP Professional, Microsoft Office
Small Business Edition 2003, NERO,
NORTON INTERNET SECURITY TRIAL

CENA: 2699 zł+22% VAT

zestaw 2

Procesor:
Sempron 2600 64bit
Płyta główna:
nVidia nForce 3
Dysk twardy:
80 GB SATA II 8MB cache
Karta graficzna:
R.9250 DVI
Obudowa: CLASSIC (ivory)
W zestawie: DVD RW, czytnik kart
7w1, klawiatura, mysz.
Oprogramowanie: Microsoft Windows
XP Professional, Microsoft Office
Small Business Edition 2003, NERO,
NORTON INTERNET SECURITY TRIAL

CENA: 2599 zł+22% VAT

zestaw 3

Procesor:
Sempron 2600 64bit
Płyta główna:
SiS 760 GX
Dysk twardy:
80 GB SATA II 8MB cache
Karta graficzna:
Zintegrowana Mirage 2 +złącze AGP
Obudowa: CLASSIC (ivory)
W zestawie: DVD ROM, klawiatura,
mysz.
Oprogramowanie: Microsoft Windows
XP Professional, Microsoft Office
Small Business Edition 2003, NORTON
INTERNET SECURITY TRIAL

CENA: 1899 zł+22% VAT

REACTOR
AKTYWNY SKŁAD KOMPUTEROWY



CZĘSTOCHOWA ul. Kopernika 2 tel. 0 34 368 01 34 **GORZÓW WIELKOPOLSKI** ul. Sikorskiego 28 tel. 0 95 722 30 60
LUBLIN ul. Narutowicza 21 tel. 0 81 532 48 70 **LUBLIN** ul. 1 Maja 4c tel. 0 81 534 45 36 **LUBLIN** ul. Marii Curie-Skłodowskiej 2
tel. 0 81 532 58 18 **ŁÓDŹ** ul. Piłsudskiego 92 tel. 0 42 676 03 62 **MIELEC** ul. Wolności 32 tel. 0 17 583 03 30 **MIEDZYRZEC PODLASKI**
ul. Jana Pawła II 25 tel. 0 83 371 37 49 **MIEDZYRZEC PODLASKI** ul. Lubelska 21 tel. 0 83 371 37 49 **OSTROŁĘKA** ul. Kilińskiego 37
tel. 0 29 764 39 45 **OSTRÓW MAZOWIECKA** ul. Dubois 1 tel. 0 29 644 09 99 **OTWOCK** ul. Kupiecka 1 paw. 4 tel. 0 22 788 27 70
PIASECZNO ul. Sierakowskiego 29e tel. 0 22 750 42 05 **PIOTRKÓW TRYBUNALSKI** ul. Słowackiego 3 tel. 0 44 647 46 94 **PŁOŃSK**
ul. 1 Maja 2a tel. 0 23 662 60 79 **RYKI** ul. Poniatowskiego 11 tel. 0 81 865 64 82 **WARSZAWA** Al. Gen. Chruściela 37/39 lok 213
ul. 1 Maja 2a tel. 0 22 334 47 44 wejście od ul. Paderewskiego **WARSZAWA** ul. Przeskok 2 tel. 0 22 826 37 17 **WARSZAWA** ul. Rosoła 48b
tel. 0 22 648 75 51 **WARSZAWA** ul. Walbrzyska 11 lok. 014a tel. 0 22 549 91 65 **ZDUŃSKA WOLA** ul. Łaska 28 tel. 0 43 823 86 40

see more.

NEC Display Solutions



NEC MultiSync 70GX2

Monitor 17", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast: 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/135

NEC MultiSync 90GX2

Monitor 19", 1280 x 1024
Czas reakcji matrycy 4 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 400cd/m2
Kąt widzenia 150/140

NEC MultiSync 20WGX2

Monitor 20", 1680 x 1050
Czas reakcji matrycy 6 ms*
Kontrast 700:1
Jasność 470cd/m2
Kąt widzenia 178/178



*(gray to gray)

NEC Display Solutions Europe GmbH, Przedstawicielstwo w Polsce, ul. Bociana 22A, 31-231 Kraków, email: biuro@nec-displays-pl.com, www.nec-display-solutions.pl

©2006 NEC Display Solutions Europe GmbH. Wszystkie nazwy sprzętu i oprogramowania są nazwami własnymi i/lub zarejestrowanymi znakami towarowymi i/lub znakami towarowymi odpowiednich producentów.

Nowa jakość obrazu!

Seria GX2 to pierwsza linia monitorów całkowicie dedykowana aplikacjom multimedialnym. Lśniący ekran z innowacyjnym systemem Dynamic Visual Mode o dużej jasności i wysokim kontraście oraz ultra-krótkim czasie reakcji 4 ms gwarantuje niesamowite przeżycia wizualne. Wejścia analogowe i DVI-D, wbudowany rozdzielacz USB (1 na 4) oraz opcjonalna przystawka multimedialna czynią z monitorów NEC serii GX uniwersalne, domowe centrum rozrywki. Wkrocz do akcji i zobacz więcej niż dotychczas.

www.nec-display-solutions.pl



<http://sklep.gram.pl/home5>

Największa premiera roku!

W polskiej wersji językowej: Małgorzata Foremniak, Bogusław Linda, Tatiana Okupnik, Daniel Olbrychski i Wiktor Zborowski

Wkrótce w sprzedaży!

Empowered by Innovation

NEC